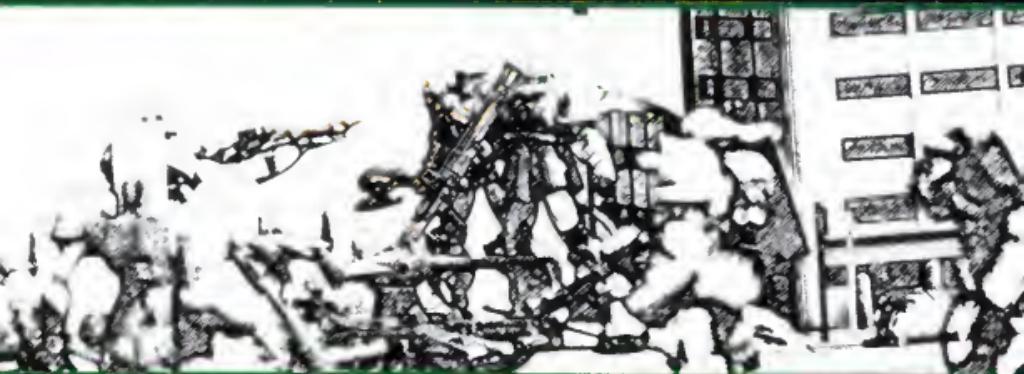


機動戦士ガンダム  
ギレンの野望 特別編  
蒼き星の霸者

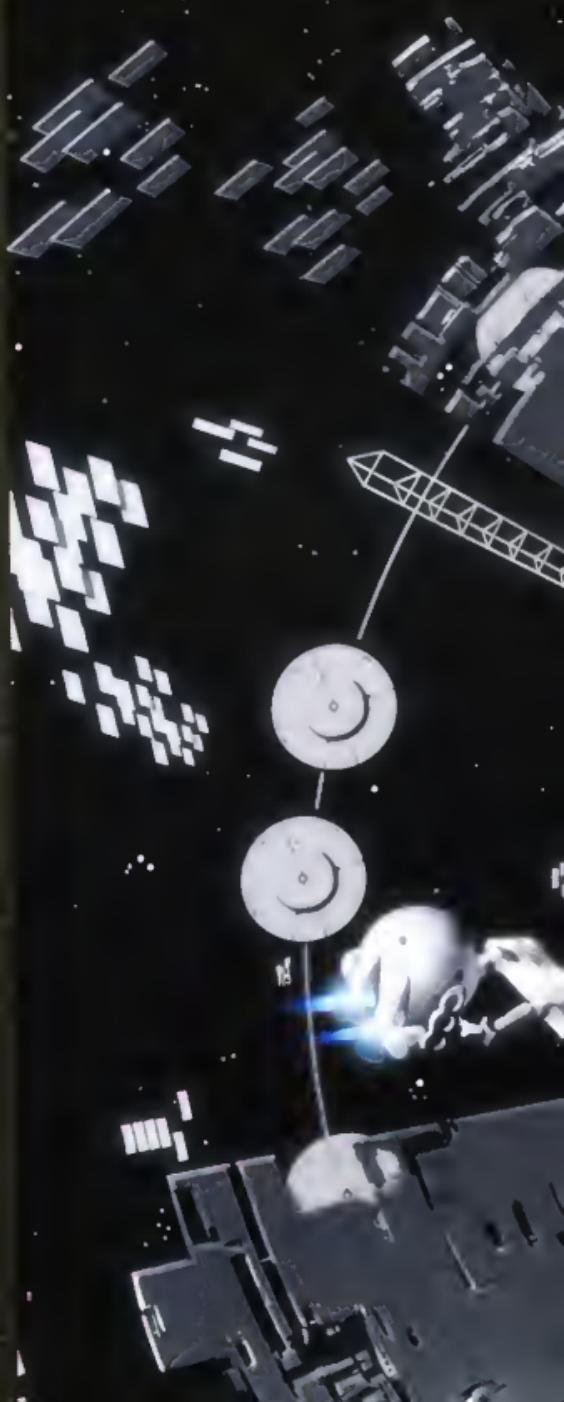
オフィシャルコンプリートマニュアル



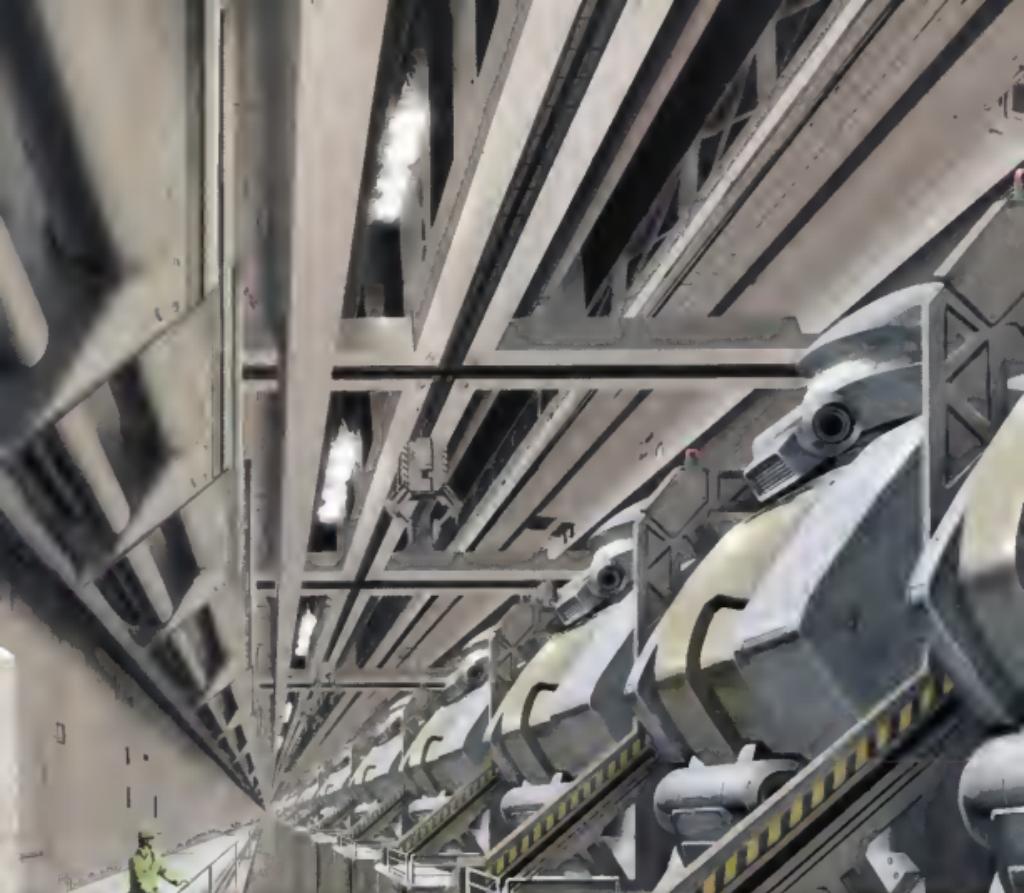
## ■開拓時代の再来 ～宇宙世紀(U.C.)の幕開け

21世紀後半、地球上では総人口が90億を越え、環境汚染や資源の枯渇が深刻化していた。人類はこれ以上の環境悪化を防ぐため、新たな生存の場を宇宙空間に求めて月面都市やスペース・コロニーの建設に着手する。第一次宇宙移民開始をもって、西暦は宇宙世紀(U.C.)へと移行。U.C.0050年までに200基以上のコロニーが建設され、月面都市も含めて約100億の人間が移住を完了した。コロニーは35~40基を1つの行政単位として「サイド」と区分され、建設順にナンバーがつけられていた。

宇宙移民計画を推し進めていたのは、西暦時代に国家紛争の抑止機構として樹立された地球連邦政府。初目的である全人口の9割が宇宙への移住を完了すると、地球を離れる者が急速に減少する。地球上に残っていたのは、上流階級層…いわゆる“エリート”であった。半ば強制的に移民させられた宇宙生活者（スペースノイド）にとって、一部の特権階級のみが地球上に残る事を許されているのは、自分たちに対する裏切り行為以外の何物でもなかった。それは地球連邦政府が官僚主義と化している事の表れであり、スペースノイドに大きな不信感を植え付けることとなった。







## ■革新の芽吹き～ジオン・ズム・ダイクンの軌跡

宇宙での生活が定着し、新世代に地球を知らない者たちが生まれ始める。宇宙開拓時代に繼われた地球環境保護の思想は、未知なる惑星に神秘性と憧憬を見出して神聖視する地球聖地主義「エレズム」へと昇華し、未だ地球上に居座るエリートに対して「聖なる地球を汚染する者たち」と非難する思いを高める事となった。サイドの行政権は地球連邦政府が握っており、エレズムは「連邦政府が地球資源を独占し、下級層を宇宙へ追いやった上でこれを支配している」という、宇宙移民者の根元的な劣等感を煽り立てる。そこからサイドをひとつの国家と見做して自治権を主張する「サイド国家主義」が生まれ、スペースノイドの間に急速に浸透していった。

ジョン・ズム・ダイクンはこのエレズムとサイド国家主義を結びつけたジオニズムという思想を提唱し、U.C.0052年にサイド3で地球連邦政府からの独立運動に着手。0058年に「ジオン共和国」としてサイド3の独立を宣言すると、他のサイドも追随して地球連邦政府からの離反が活発化していった。

連邦政府はサイド3に経済圧力を加えるとともに、鉱物資源採取のため月軌道上へ定着させた小惑星ユノーを連邦宇宙軍の拠点「ルナⅡ（ルナツー）」とし、軍事力を増強して武力行使の構えも見せる。ジオン共和国も国防隊を正式な軍隊へと再編成し、月面都市の各企業と提携するなど、政治的な駆け引きにおいて一歩も譲らなかった。しかし首相ジョン・ダイクンには強政策に出る意思はなく、あくまでも外交による共和国承認、連邦議会への参入を目指し、最終的にスペースノイド全体の自治権を獲得する事を願っていた。



## ■理想の歪曲～ザビ家による軍事独裁主義

U.C.0068年、志半ばにしてジオン・ズム・ダイクンが急逝する。彼の遺言で側近であったデギン・ソド・ザビが次期首相となると、「病死」と発表されたジオン・ダイクンの死に「ザビによる暗殺」という黒い噂が実しやかに囁かれるようになった。

デギン・ザビは国政からジオン派を一掃し、親族を中心とした親ザビ派による体制を敷く。そして翌0069年、共和国はデギン・ザビを公王とした公国制へと移行。新たに「ジオン公国」の名乗りを挙げた。ジオン・ダイクンの提唱したジオニズムを継承しながらも、政策を180度転換して軍事国家主義を打ち出し、武力をもって連邦支配からの独立を実現すべく軍事力の強化が急速に進められる事となった。連邦政府はジオン共和国の政変に乘じて他のサイドを懐柔し、公国となったジオンの孤立化を図る。両政府の関係はさらに悪化し武力衝突は避けられないと思われたが、連邦政府は国力の乏しいジオン公国が積

極的な軍事行動に出る事はないと見越し、各サイドが再びジオンに呼応する事の無いよう監視するため、駐留艦隊を派遣するに留めていた。

確かにジオン公国は、しばらくの間積極的な行動に出る事は無かった。しかしそれは、新たな軍事力を手に入れるための準備期間であった。U.C.0045年にサイド3に設立されたミノフスキー物理学会において発表された新素粒子に着目し、その軍事利用を研究していたのである。この素粒子は「ミノフスキーパーティクル」と呼ばれ、電磁波の伝達を阻害し高濃度になると様々な電子回路にも影響を与える性質を持っていた。0070年、ジオン公国軍はミノフスキーパーティクル散布による障害発生効果（ミノフスキーパーティクル効果）を確認。同時にメガ粒子砲を完成させ、翌0071年にはミノフスキーパーティクル散布下での有視界戦闘を見据えた戦術汎用宇宙機器、通称「モビル・スーツ（MS）」の開発に着手した。



## ■業火の代價 ～ブリティッシュ作戦発動

U.C.0075年、遂に実戦機「MS-05」が量産化され、ザビ家長女キシリヤ・ザビ大佐による教導機動大隊が編成される。「ザクⅠ」と呼ばれたこの機体を主軸に、パイロットの育成やMSの実戦的運用、戦術研究を目的とした部隊であった。その成果を受けてさらに改良が進められ、同時に地球侵攻作戦を見据えた局地戦用MSの開発が行なわれる。そして0078年、主力兵器として申し分の無い性能を確立した「MS-06C ザクⅡ」が量産体制に入り、老いた父に代わって実権を握ったザビ家長男ギレン・ザビ総帥により、国家総動員令が発令された。

U.C.0079年1月3日、ジョン公園は地球連邦政府に対し正式に宣戦を布告。宇宙艦隊がサイド1、2、4への攻撃を開始した。MSの高い作業性を活かしてコロニー内でB C兵器（biological and chemical weapons = 生物化学兵器）や熱核兵器が使用され、住民が大量虐殺される。さらにサイド2のコロニーに熱核ロケットを取り付け、地球へと降下させる「ブリティッシュ作戦」が行なわれた。標的は南米の地球連邦軍総司令本部ジャブローであったが、大気摩擦で瓦解を始めたコロニーは進路を外れ、オーストラリア大陸のシドニーに着陸して大陸の3分の1を壊滅させる。また瓦解したコロニーの破片は北米大陸に降り注ぎ、大陸の4分の1にあたる各都市が崩壊した。この第一次被害により3億2千万人が死傷し、その後の気象変動などによる第二次被害では地球全土でさらに多くの犠牲者を生んだ。

1月3日から10日までの7日間にわたるこの戦闘は「一週間戦争」と呼ばれ、全人口の5割に相当する約55億人を死に至らしめたのである。

## ■覆る宇宙の状勢 ～ルウム戦役～

1月15日、サイド5空域において地球連邦軍艦隊とジオン公国軍が激突した。艦船や戦闘兵器の数量比較では連邦軍の半数に満たないジオン軍ではあったが、ミノフスキーレーニー散布による障害発生域での戦闘で、MSがその真価を発揮する。核弾頭を装備したロケット砲は一撃で連邦のマゼラン級戦艦を沈め、弾幕を張り潜る運動性を供えたザクI、ザクIIのMS部隊は次々に戦艦に取り付き、各個撃破していく。またMSの圧倒的な性能は、カスクマイズされた赤塗装のザクIIを駆って戦艦5隻を撃沈した「赤い彗星」シャア・アズナブルを始め、数々のエース・パイロットがその名を轟かす要因となった。

艦隊指揮官レビル将軍がジオン軍の「黒い三連星」によって拿捕され、連邦軍宇宙艦隊は壊滅。「ルウム戦役」と呼ばれるこの戦いはジオン公国側の圧倒的勝利に終わり、制宙権を掌握した。しかしジオン軍の被害も決して少なくなく、その後予定されていたルナツーへの侵攻延期を余儀なくされる。また、戦場となったサイド5のコロニー群も戦いの余波を受けて壊滅。唯一無傷で残されたサイド6は地球連邦政府を見限り、ルウム戦役の2日後に中立宣言を行なった。

ジオン公国は、ルウム戦役の勝利をもって講和条約締結に動く。南極の連邦軍基地で開かれた会議は実質上、ジオン公国から連邦政府に対する降伏勧告であり、公国側は更なる「コロニー落し」の実現を仄めかして会議を有利に進めて行った。しかし捕虜となったレビル将軍が奇蹟の生還を果たし、ジオン国内の疲弊を暴露して徹底抗戦を訴える演説を行なう。「ジオンに兵無し」の言葉は会議の状勢を覆し、核やBC兵器の使用禁止など各種の軍事協定を結ぶに終わった。総帥ギレン・ザビは地球への侵攻を決意し、「地球降下作戦」を発動させる。





## HISTORY OF UNIVERSAL CENTURY 05

### ■争乱の序曲 ～地球降下作戦開始

宇宙攻撃軍司令官ドムル・ザビを指揮官に任命し、第一次地球降下作戦は開始された。第一目標は豊富な戦略資源を産出する中東のオデッサ。ジオン軍は衛星軌道上からMSを主力とした部隊を直接降下させ、各地を制圧していった。オデッサの占領を終えると、第二次降下作戦として北米の穀倉地帯を確保。この指揮を執ったのは、地球方面軍司令官ガルマ・ザビであった。地球の重力下においてもMS「ザク」の性能は遺憾無く発揮され、戦車や航空機を主力とする連邦軍を圧倒する。第三次降下作戦を経て北米、東アジア、ヨーロッパ、アフリカの主要都市を占拠したジオン軍は、地球上の資源を利用して軍備を強化しつつ、さらに侵攻作戦を継続していく。しかしあまりに急速に行なわれたこの作戦は補給路の確保を困難にし、物量に勝る連邦軍の抵抗もあって徐々に膠着状態へと陥っていく。ガルマ・ザビを司令官に戴く地球方面軍は、戦局を打破するための打開策を模索していた――。



# CONTENTS

目次

HISTORY OF UNIVERSAL CENTURY ..... 002

ORIGINAL INTRODUCTION—原作紹介 ..... 014

緻密な計算で形作られた“if”の世界  
～「ギレンの野望」シリーズ ..... 016

CHAPTER-1：システム解説&基本戦術 ..... 018

ゲームの全体像を把握 ..... 020

戦略フェイズでの行動 ..... 024

幹部会議のシステム ..... 028

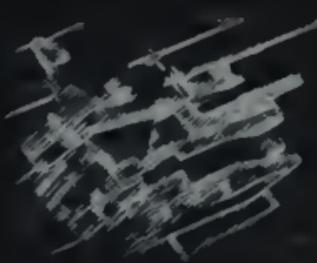
戦闘システムの詳細 ..... 036

GUNDAM WORLD GUIDE 1

(ゲーム開始時における両軍の勢力図) ..... 046

GUNDAM WORLD GUIDE 2

(連邦、ジオン両軍の特兵と組織形態) ..... 048



<b>CHAPTER-2:シナリオ攻略</b>	054
地球制圧までの作戦の流れ	056
作戦開始時のジオン軍の情勢	058
STAGE攻略チャートの見方	060
 STAGE 01 占領地掃討作戦	062
STAGE 02 第1次攻略作戦	064
STAGE 03 第2次攻略作戦	066
STAGE 04 オセアニア攻略作戦	070
STAGE 05 オデッサ防衛作戦	074
STAGE 06 第3次攻略作戦	078
STAGE 07 第4次攻略作戦	082
STAGE 08 オセアニア防衛作戦	086
STAGE 09 南米上陸作戦	090
STAGE 10 ジャブロー攻略作戦	094
 内乱鎮圧までの作戦の流れ	096
STAGE 11 内戦	098
STAGE 12 終局	102
 <b>GUNDAM WORLD GUIDE 3</b> (一年戦争時のMS開発)	104
<b>GUNDAM WORLD GUIDE 4</b> (戦争に利用された「ニュータイプ」パイロット)	106
 <b>CHAPTER-3:データ総覧</b>	108
ユニットデータ	110
ジオン軍	111
連邦軍	126
戦艦データ	136
 キャラクターステータス	138
ジオン軍	139
連邦軍	148
 戦闘会話イベントリスト	156

# ORIGINAL INTRODUCTION 原作紹介

20年以上に亘って支持され続けていた『機動戦士ガンダム』。アニメーションの世界から、本作のようなゲームなど、異なるメディアにまで進出し、それぞれでファンを獲得してきた。ここでは、そんなガンダムという作品の持つ魅力を再確認する意味で、本作に関係のある作品について解説しよう。

## 機動戦士ガンダム

1979年に放映されたTVアニメシリーズ。宇宙移民者（スペースノイト）と地球の為政者の対立構造が生んだ戦争を背景に、連邦軍の新型モビルスーツ、ガンダムのパイロットとなった少年アムロ・カ、戦いを通して成長していく物語。単純なヒーロー像とは違った人間味溢れるキャラクターと、人間の戦争という重いテーマを扱うなど、それまで存在した子供向けロボットアニメの枠を打ち破る内容、リアリティ溢れる設定で人気を博した。アムロを取り巻くホワイトベースのクルーたち、ライバルである“赤い彗星”シャア・アスナフルなど、魅力的な登場人物のエピソードを語りつつ、やがて、人間という種の革新という深遠なテーマにまで迫っていく。アニメーション史上にその名を轟かす名作であり、すべてのガンダム作品の原点。



## 機動戦士ガンダム 第08MS小隊

一年戦争の時代を別の観点で見たエピソード。1996年から1999年にかけて制作されたOVA（オリジナルビデオアニメーション）シリーズ、全11話。東南アジア戦線を舞台に、モビルスーツ部隊第08MS小隊がジオン軍の試作モビルアーマー、アフサラスの開発計画を巡る戦いに巻き込まれていく。ミリタリー色の濃い設定と、OVAならではのクオリティの高い戦闘シーンの映像、そしてこれまで設定のみだったMSを多數登場させる試みなど、ファンを喜ばせる要素が満載だった。シリーズ終了後、新エピソードを追加した劇場版「ラスト・リゾート」も公開。

## 機動戦士ガンダム外伝シリーズ

一年戦争の時代を背景に、『機動戦士ガンダム』のサイドストーリーという位置付けで制作された3Dアクションショーティング。

『THE BLUE DESTINY』は、1996～1997年にセカサターンで発売された3本のソフト（『戦慄のフルーム』『蒼を絶ぐ者』『裁かれし者』）をひとつにまとめたもの。『EXAM』と呼ばれる擬似ニュータイプ技術を巡り、連邦軍のMS実験部隊に所属するユウ・カジマと、ジオン軍のニムバス・シャターゼンの戦いを描いた内容になっている。

『コロニーの落ちた地で…』は、外伝シリーズ第2弾として、1999年にドリームキャストで発売されたタイトル。『THE BLUE DESTINY』よりも操作が難解になった分、MSを操縦する感覚が一層増したとプレイヤーから好評を博した。オーストラリア大陸を舞台に、連邦軍の特殊部隊「ホワイトディンゴ」のメンバーが、生物兵器「アストラロス」を巡る熾烈な戦いに身を投じるという物語。

## 機動戦士Ζガンダム 機動戦士ガンダムZZ

1985年から1987年にかけて放送されたTVシリーズ第2弾と第3弾、『機動戦士Ζガンダム』は、一年戦争終結から7年後が舞台。シオンの残党狩りを名目にスペースノイドを殲滅する連邦軍のエリート組織「ティターンズ」と、反地球連邦組織エウーゴとの抗争劇である。この抗争に偶然にも関わることとなった少年カミュー・ヒタンの悲劇的な戦いと、『機動戦士Ζガンダム』に登場したキャラクター達の成長した姿などが描かれた。やがて戦いは、サヒ家の後継者を抱げるハーマーン・カーン率いるアクシスとの三つ巴となる。エウーゴがティターンズを打破した後、物語は『機動戦士ΖガンダムZZ』へと引き継がれ、ネオ・ジオンの壊滅までが語られた。

## 機動戦士ガンダム 0083 スターダストメモリー

1991年から1992年にかけて制作された機動戦士ΖガンダムのOVAシリーズ第2弾 13話で構成されている。一年戦争終結から3年後、シオン軍残党『テラース・フリート』か、シオン復興を掲げて引き起こした紛争を描く。連邦軍で秘密裏に開発された核武装の試作Ζガンダムを奪取したジオン軍のエースパイロット、アナベル・カトーと、それを阻止せんと立ちふさがるカントマ試作1号機のパイロット、コウ・ウラキとの熾烈な戦いがメインストーリー。地球連邦政府の裏の顔や、ティターンズ発足の経緯など、『機動戦士Ζガンダム』と『機動戦士ΖガンダムZZ』を繋げる設定を補完するものでもあった。スピード感のある映像美がファンの心を強力に牽引。物語を再編集した劇場版『機動戦士Ζガンダム 0083 ジオンの残光』も制作された。

## 機動戦士Ζガンダム 0080 ホケットの中の戦争

一年戦争のサイドストーリーとして、1989年に制作されたΖガンダム初のOVAシリーズで、全6話。一年戦争終結直前、ジオン軍の特務部隊「サイクロプス」が、連邦軍のニュータイプ用Ζガンダム、アレックスを奪取しようとする。モビルスーツなどのミリタリー要素よりも、キャラクターの人の間の魅力やストーリーラインを重視した作りで、サイクロプス隊に所属する新兵士バーニー（バーナード・ワイズマン）とコロニーで生きる無邪気な少年アルフレッド・イズルハの交流と悲劇を描いた作品。悲しみに満ちたラストシーンに涙したファンが多い。

## その他のΖガンダム作品

MSV（モビルスーツバリエーション）は、プラモデルや雑誌などを中心にした、Ζガンダムの設定情報の展開。このほか、M-MSV、MS-Xといった設定情報が大量に存在する。これらは、かつては文字情報や一部のイラストでのみ使用されたものだったが、OVAやゲームにその設定が生かされ、登場するようになった。本作にも、こういった場所からの設定が多数盛り込まれている。

## ■自らの手で一年戦争を継るシミュレーションゲームの傑作■

機動戦士ガンダム ギレンの野望 シリーズは、「機動戦士ガンダム」の世界観を背景にした戦略級のシミュレーションゲーム。プレイヤーは指揮官の視点で、自軍を勝利に導くべく采配を振るう。いくつものガンダム作品の設定をひとつにまとめ、それを破綻させることなく、原作にありえない“if”的な状況をプレイヤーが作り出せるのが特徴だ。もしランバ・ラルがドムを手に入れていたら？ ガルマが戦死しなければどうなっていたか？ など、ファンなら誰もが一度は考えた“もうひとつの一年戦争”を体験することができる点が最大の魅力と言っていいだろう。



◀ ノミュレーションファンも納得の戦術性の高さがウリのひとつだ。

## ●兵器開発競争が重要な本格派戦略SLG

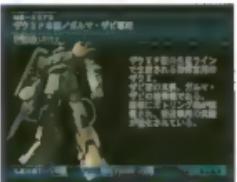
新兵器の開発競争が戦闘の趨勢を大きく左右するシステム。MS技術に優れるシオン軍とV作戦で巻き返しを図る連邦軍という構図を完全再現

## ●次々と発生する原作関連イベントの数々

ゲーム中、多数発生するイベント。V作戦などおなじみのものから、ヒンソン計画、統合整備計画などマニアックなものまで網羅

## ●新たに盛り込まれたオリジナル設定

シル・マツナガ専用ゲルググやランバ・ラル専用ドムなど、原作には存在しなかったMSが登場するなど、ゲームオリジナルの設定も多数収録



◀ カラーリングの異なるカルマ専用ザクⅡなどオリジナル機体が登場

## 緻密な計算で形作られた“if”的世界 ～「ギレンの野望」シリーズ

## 『ギレン』でしか見ることのできないオリジナルアニメーションの数々

シリーズの魅力のひとつが、ゲーム中に挿入される豊富なアニメーションだ。原作でもおなじみの事件や、原作では語られなかったシーンなどを、新たに書き起こされたアニメーションムービーで表現。“if”であることを感じさせる、原作ではありえなかった映像も数多く用意されている。これらのアニメーションは、最新作『機動戦士ガンダム ギレンの野望 シオン独立戦争記 攻略指令書』にすべて収録されている。



◀ 原作でおなじみのシーンも、新たに書き起こされているカルマの戦闘面のひとつ



◀ 士官学校時代のガルマの映像も、後ろにいる金髪の若者はシニアだろうか



◀ ルウム戦役の経験が迫力のアニメーションムービーとともに語られる。

## 機動戦士ガンダム ギレンの野望

セガサターンで発売されたシリーズ第1弾と拡張データ集。完成されたシミュレーションゲームのシステムとガンダムの世界観をミックスさせ、ガンダムゲームの新境地を切り開いた意欲作。一年戦争を舞台にガンダムの新たな歴史を築けた。



### 機動戦士ガンダム ギレンの野望

#### 【製品情報】

- プラットフォーム: セガサターン
- 発売日: 1998年4月9日
- 価格: 6800円(税別)

## 機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指合書



#### 【製品情報】

- プラットフォーム: セガサターン
- 発売日: 1998年10月8日
- 価格: 2800円(税別)

「機動戦士ガンダム ギレンの野望」シリーズは本作「機動戦士ガンダム ギレンの野望 特別編 著者星の覇者」で既に4作品を数える。ここでは、これまでに発売されたシリーズ作品の特徴を紹介しよう。

## 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記

一年戦争に焦点を絞ったシリーズ3作目。それまでのシステムを継承しつつも、より戦略部分に着目したゲーム性と、3Dポリゴンで表現される戦闘シーンがウリ。拡張データ集も発売されており、これには歴代シリーズのアニメーションや、グラフィックキャラリーが収められている。



▲ ▶ モヒルスーゾ部隊  
同士の戦いが、迫力溢  
れる3Dグラフィックで  
表現される戦闘シーン

## 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

プレイステーションで発売されたシリーズ第2弾。第1弾と同じく、拡張データ集も発売された。一年戦争終結後の新たな展開までプレイできるシナリオが特徴。ガルマ率いる新生ジオン、キシリア率いる正統ジオンなどの設定が初めて登場した。ドリームキャスト版では、インターネットに接続して、拡張データをダウンロードすることが可能。



### 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

#### 【製品情報】

- プラットフォーム: プレイステーション
- 発売日: 2000年2月10日
- 価格: 6800円(税別)

## 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指合書



#### 【製品情報】

- プラットフォーム: プレイステーション
- 発売日: 2000年6月29日
- 価格: 2800円(税別)



### 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

#### 【製品情報】

- プラットフォーム: ドリームキャスト
- 発売日: 2000年6月29日
- 価格: 6800円(税別)



## 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記



### 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記 攻略指合書



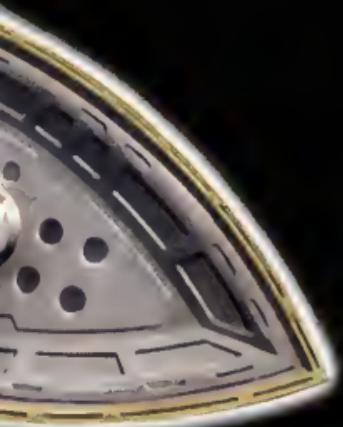
#### 【製品情報】

- プラットフォーム: プレイステーション2
- 発売日: 2003年2月20日
- 価格: 3800円(税別)





ガラクタ・アーマー  
特別編  
蒼き星の霸者



# CHAPTER 1

## システム解説&基本戦術

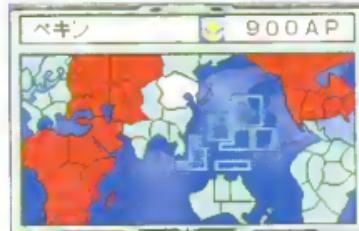
*System Explanation & Basis Strategy*

# ゲームの全体像を把握

様々なシステムやデータが複雑に絡み合っている戦略シミュレーション。まずはゲームの全貌を明らかにし、プレイの基礎知識としよう。

## 地球方面軍の戦いから生まれるもうひとつの「一年戦争」

ギレンの野望 シリーズの特別編である本作は、一年戦争勃発時（ジオン軍の地球降下作戦がほぼ完了した時期）の地球方面軍を主軸とした内容となっている。プレイヤーはガルマ・ザビかマ・クベを選択し、その他の軍団長とともに地球上で地球連邦軍との戦いを繰り広げていく。シナリオは『機動戦士ガンダム』をメインに、宇宙世纪0079～0080近年をテーマとしたアニメやゲーム作品のエピソードが多数盛り込まれている。



◆ 地球上ののみを舞台とし、連邦軍との戦力争いを繰り広げる

### ■ プレイヤーキャラクター



ガルマ・ザビ  
ジオン公国公王テキン・ノト・サヒの四男で、地球攻撃軍司令を務める。キャリフォルニアを拠点に、北米の攻略を担当。

### マ・クベ



キンシア・ザヒの腹心で、オテナサを中心としたユーラシア地域を堅守する。狡知に長けた、冷酷な人物。

### ■ その他の軍団長



ユーリ・クーラネ  
ヘルファーストを拠点としたヨーロッパ方面を担当する将校



ファイン・ビッター  
キリマンジャロを中心としたアフリカ方面軍の指揮官



ウォルター・ガルテス  
トリントン基地を拠点とするオセアニア地区を担当。

小軍団長の担当区は設定上のもの。ゲームでは直接関係はない。

## 2部構成のシナリオ後半は、ザビ家骨肉の争いに

本作のシナリオは2部構成になっており、連邦軍との戦いに勝利すると、第2部としてクーデターを起こしたキシリヤ・ザビの「正統ジオン」と、それに対抗するガルマ・ザビ率いる「新生ジオン」の争いが始まる。地上は再び2つの勢力に分かれ、ガルマとマ・クベが対峙することになる。

### ガルマ編

### マ・クベ編

#### 第1部：地球全土の制圧

#### 新生ジオン

#### 正統ジオン

#### 第2部：ジオン軍団士による霸権争い

### ギレンの野望 が生んだ 正統／新生の新たな系譜

第2部で描かれるキシリヤとガルマの対立は本作のオリジナルシナリオだが、正統ジオンと新生ジオンは、それぞれPS版『ジオンの系譜』で第3勢力として登場。メインシナリオでは出現条件により両者が相見えることはなかったが、特別シナリオでシオン、正統、新生の三つ巴が実現している。「（もしも）」というテーマでジオン公国側の勝利を描く『ギレンの野望』シリーズの中で生まれた新たな系譜は、本作「蒼き星の覇者」のシナリオでより明確化された。本作をプレイするにあたり、この「if」が持つシナリオの魅力を存分に満喫してほしい。

## | プレイヤーの判断が地球の戦局を左右する

本作の最大の特徴であるのが、他の軍団長とともに「幹部会議」を行い、地上での侵攻作戦や将兵の転属、兵器の量産計画などを決定していくシステム。会議は二者択一で、プレイヤーが支持する側の意見を採択させることができ。連邦軍との戦いだけでなく、軍団長たちとの駆け引きがプレイの核となっている。ゲームはターン制で進行し、1ターンの流れは以下のようになっている



## 基本的なプレイの流れ



## ■ 原作をベースにしたオリジナルのシナリオイベント

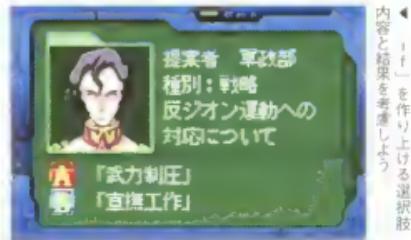
シナリオの主軸となっている「機動戦士ガンダム」を始め、「第08MS小隊」や「0080ポケット」の中の戦争、「0083スターダストメモリー」などのアニメ作品や、「ギレンの野望」、「ガンダム外伝」などのゲーム作品から、様々なエピソードがピックアップされて、イベントとして盛り込まれている。P.054からのシナリオ攻略ページでその詳細な内容や発生条件をまとめたので、プレイの参考にしてほしい。



▲アニメなどのエピソードを、独自の視点でアレンジしてイベントを実装

## ■ シナリオの進行により、各種イベントが発生

発生するイベントは、おもに右の3種類に分類される。攻略作戦やシナリオイベントは、会議や選択肢の結果でその後の展開が変わったり、その選択か他のイベントの発生条件となっている場合もある。特にキャラクターの登場・離脱は、戦闘に大きく関わってくるので慎重に検討していく。



▲「内容と結果を考慮しうる」を作り上げる選択肢

## 幹部会議の議題となるイベント

プレイヤーや他軍団長による提案ではなく、シナリオ進行の一環として提出される幹部会議の議題。侵攻ルート選択や占領地政策など軍略的な内容が多く、シナリオの展開に大きく影響する。

## 選択肢により展開するイベント

会議ではなく、プレイヤー自身に選択肢が提示されるイベント。軍団単位での行動方針に間違する場合が多く、部隊や所属キャラクターの派遣や敵兵器の奪取など、その場で判断を求められる。

## 各種の報告に留まるイベント

戦況やイベントの経過が報告される。敵の侵攻や攻略戦の発動、会議の結果による影響などを中心とし、新型兵器のロールアウトや補充要員の追加などを副官から報告される。

## ■ 攻略 防衛作戦による「STAGE」の区切り

イベント発生はおもに「エリアを攻略（防衛）したかどうか」で判定される。攻略作戦は複数の敵エリアを占領することが目的であり、重要拠点の制圧で作戦は終了。本書ではこの期間を「1STAGE」として、イベント進行などを解説する。



▲両軍とも各地に重要拠点を持つ

## ● エリア攻略と新型機開発の関係

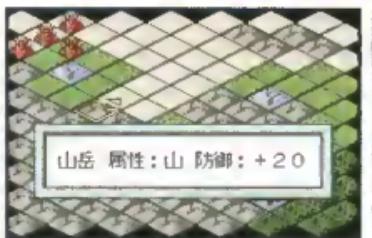
新たなMSが開発される条件は、軍団の「TEC（技術）レベル」に関係している。TECレベルは基本的に、敵エリア2ヶ所を占領するごとに1ポイントずつ上昇していく。一定値に達すると、そのレベルに対応する兵器がロールアウトするようになっている（各兵器の必要TECレベルはP.110からのデータを参照）。また、攻略作戦の完了などで次のステージへ進むと追加で1ポイントが加算。



▲規定のTECレベルに達すると、新型MSがロールアウト。連邦軍も同様にTECレベルを持っている。

# エリアマップで繰り広げられる連邦軍との戦闘

戦闘は攻略戦、防衛戦の状況により各エリア単位で行われる。基本的には戦闘に2回連続で敗北するとゲームオーバー。出撃せずに戦闘を見送ることもできるが、防衛戦では3ターン出撃しないとエリアを奪われてしまい、それが最終防衛ラインの場合はその時点でゲームオーバー。また、攻略戦でエリア制圧に失敗すると、敵が反撃に転じて1つ手前のエリアで防衛戦を行なう場合があり、これに負けてもゲームオーバーなので要注意。



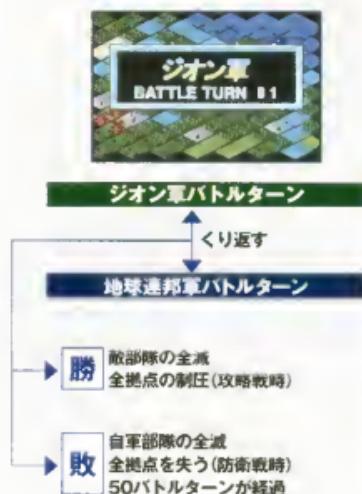
▲このマップでも広さは同じだが、地形配列がそれそれ異なる。

## 両軍が交互に行動するターン制の戦闘システム

戦闘では「プレイヤーの各部隊が行動→敵の各部隊が行動」で1バトルターンが経過。勝敗の条件は下記のようになっているが、戦闘システムの性質上、ほとんどが「敵部隊（もしくは自軍の部隊）が全滅」という形で決着する。つまり正面か

ら激突する消耗戦であり、それだけに効率の良い戦い方が必要とされる。

戦闘は部隊単位で移動と攻撃を繰り返し、部隊を構成する兵器がすべて破壊されると、その部隊は「撃破」される。



### ■バトルターンでの基本行動



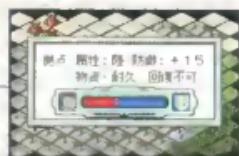
#### ○移動

部隊を移動させる。移動力は部隊を構成する各機体の性能で変化。



#### ○攻撃

敵部隊を攻撃。前後左右1マスが攻撃可能範囲となるため、隣接する部隊のみ攻撃可能。



#### ○拠点制圧

敵拠点で「制圧」を行うと、自軍拠点に変更できる。自軍拠点上では部隊の回復力アップ。

### キャラクター同士が戦うことで様々な会話イベントが発生

兵器にキャラクターが乗っている場合、同一部隊のキャラクターや敵部隊のキャラクターとの会話イベントが発生。戦闘自体には何ら影響しないが、ゲームの雰囲気を盛り上げるイベントだ。



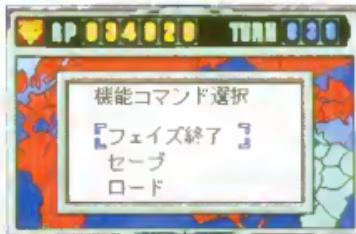
▲原作の関係をアレンジしている他、本作オリジナルのセリフも多数用意されている。

# 戦略フェイズでの行動

地球方面軍の軍団長として、プレイヤーに課せられるのは的確な戦略行動。戦略フェイズでの作業を理解し、侵攻の効率化をめよう。

## 戦略行動を行なうための4つの基本コマンド

戦略フェイズでは、以下のコマンドを使って作業を進めていく。各コマンドにはさらに細かなコマンドが含まれており、その内容は軍事（戦闘）人事関連が中心となっている。頻繁に使用するのは、戦闘部隊を編成する「軍事」と、兵器や人事に関する議題を提出する「提案」。兵器改良や人事異動を受けての部隊編成、必要兵器の量産化やキャラクターの昇格など、2つのコマンドは互いに影響しあい、軍団の強化につながっていく。



戦略フェイズでスタートを押すと  
メニュー画面を表示

### 戦略コマンド

#### 交渉 他軍団長に協力を要請する

- 増援部隊要請
- どちらも、他軍団長に協力を要請するもの。軍団長との「友好度」が決め手となる
- 会議協力要請

#### 軍事 部隊編成、出撃の可否を決定

- 編成 部隊を編成。兵器やキャラクターを配備する
- 出撃 部隊を出撃させる。戦略フェイズ終了後「報酬」へ
- 補給 自軍団に兵器をストック。規定のAPが必要
- 返却 自軍団の兵器を返却。APが返還される（10%分）

#### 提案 人事、兵器に関する議題を提出

- 転属 キャラクターを自軍団に所属させる。
- 昇格 自軍団のキャラクターを昇格させる。
- 量産 兵器のコスト（補給に必要なAP）を引き下げる
- 改良 兵器の性能を向上（+5%）させる

#### 情報 各軍の詳細な情報を確認

- 部隊 軍の各種情報を確認できる。
- 軍団 各軍団のAP収入や、軍団長の能力値を確認。
- 兵器 開発済みの兵器の性能をチェックできる。
- 人物 登場しているキャラクターの能力をチェック。

### 多種情報切り替え活用

#### ○エリアマップの確認

戦略フェイズでBボタンを押すと、エリア選択ができる。さらにAボタンで、選択したエリアのマップを確認。交戦エリアでは敵部隊数も確認できる。

B→X1～4で選択→Aで確認



確認用に使用するといい。  
戦略マップの地形

#### ○情報表示の切り替え

右側に「Y3」と表示されている場合、Y3で情報の切り替えが可能。またY2/Y4でリストの並び順を変更できる。

Y3で切り替え/Y2Y4で並び順選択



複数の情報画面がある場合に切り替える。

## 行動の基準となるAPの獲得と消費

戦略フェイズでの行動には、それぞれ規定のAPが必要となる。APは占領下のエリアから得られる“収入”で、資金と資源を合わせたようなものと考えれば分かりやすいだろう。兵器の補給を始め、キャラクターの転属や昇格といった議題提案にもAPが必要となるため、効率のいい活用法が求められる。APはターン毎に分配されるので、時には出撃しないでターンを経過させ、APを貯めて強力な兵器を補給するという手段も有効。

ターン毎に、占領エリア（交戦エリアは除く）の合計収入を、判定に従って各軍団に分配。繰り越しAPとの合計が、自軍団の総APとなる。

マ・クベ軍団	
エリア	18
収入	1950
士官	6
兵器	27
累積AP	6876
大佐	人事 50
	兵器 66
	戦略 30

◆各エリアには固定のAP収入がある。重要な点は収入が多い。

### 1エリアからのASP収入

オデッサ 1800AP



### AP収入の増加条件

### 占領エリアが増える

収入が増加するので、必然的に分配されるAPも増加。

### ○会議で意見を採択させる

AP分配の判定基準に、幹部会議で意見を採択されたかどうかという要素がある。意見が採択された側の軍団は分配量が増え、逆に却下された側は減ってしまう。これは累積計算なので、採択された回数が多いほど分配量が増えていくことになる。

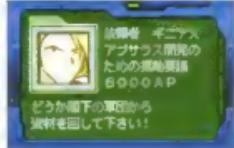
APの効果的な運用が軍団増強のカギに

転属や昇格、量産などの議題を提案するだけでもAPが必要なので、撃破された兵器の補充や新兵器の配備などのバランスを考えないと、中途半端な結果に終わる。また、イベントにはAP支出を求められるものもあり、APが足りないと、イベントを進めることができない。本書のシナリオ攻略(P.054)やユニットデータ(P.110)を参考に、先の展開を見越したAP運用を考えていこう。



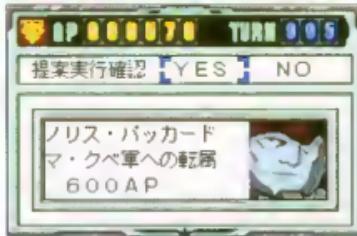
◀ ターン数が条件となるイヘントもあるので、無闇にターンを経過させるのは考えもの。

▶ イベントの中にはAP支  
出が必要な場合も、APが足  
りなければ諦めるしかない。



#### ●無闇な提案、補給は避ける

AP運用のポイントとして、各種の「提案」と兵器の「補給」「返却」が挙げられる。議題の提案は、提案するだけでAPが必要であり、これに「会議協力要請」を行うと、1件につき終APが半減するほどの支出となってしまうことが多い。これで議題を採択されればいいが、否決されたらまったくの無駄。特に「昇格」に関しては、必要度を十分に吟味して提案しよう。また、兵器を返却した場合に戻ってくるAPは、補給時の10%でしかない。不必要的兵器を無闇に補給しないように気を配り、部隊編成数も必要最小限に留めておくべきだ



◆提案した議題の取り消しはできない  
ない本当に必要かどうかを考慮

## 「軍事」コマンドで戦闘部隊を整備する

戦略フェイズの中で、もっとも重要性が高いのが部隊編成。「軍事」内の「編成」で作業を行なう。編成できる部隊数は、軍団長（プレイヤー）の階級が昇格することで増加。大佐である初期段階では最大6部隊、大将となる最終段階では最大10部隊の編成が可能。部隊は先発隊である「主力隊」と、途中投入できる「予備隊」に分けることができ、さらに「増援部隊要請」に成功すると、そのターンのみ「増援隊」が追加される。



戦闘部隊を編成しないと、戦闘に出撃することができない。

## 兵器を配して部隊を編成し、出撃の可否を選択

1部隊は前 中 後の3列で構成され、各列に1機種の兵器を配置することができる。兵器は基本的に1機種3機となっているので、最大で9機の機体を配することになる。また、攻撃には参加しないが、部隊の回復＆補給を担う「戦艦」が、各部隊に1隻配備されている。

## 主力 戦闘開始時からマップに配置される先発の主力部隊

出撃を行なった場合、戦闘開始時から行動できる部隊。初期段階では、最大6部隊中5部隊までを主力部隊に設定できる。

## 予備 3バトルターン目の自軍の行動が終了した段階で投入できる後続部隊

戦闘では3バトルターン終了後 予備隊を戦場に投入することができる。編成時にカーソルを出撃設定に合わせ、主力と予備を切り替える。

## ■ 基本的な部隊編成

## 中列

通常射撃を行なうことができる。



## 後列

支援射撃となり、基本的に命中率が低下。専用武器を装備している機種もある。



## 前列

通常射撃と格闘を行なうことができる。



キャラクターは1機単位で搭乗。

## 戦艦

各機体の耐久力と物資を回復する役割を持つ。

## 兵器の補充は必要APを考慮して慎重に

先にも述べたが、兵器の補給には規定のAPが必要。新型MSなどがロールアウトしても、性能を吟味してから必要数を補給するようにしよう。兵器の性能比較には、P.110からのユニットデータを参考にしてほしい。

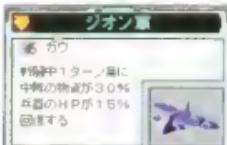


新型MSは強いことは限らない。必  
要かどうか見極めることが肝心。

## ■ 例: アッサムの補給と返却



例としてMA「アッサム」の補給と返却を挙げた。たいてい活用せずに返却ということになれば、3000余りのAPが無駄になってしまうのだ。

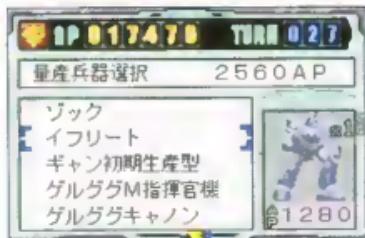


## 戦艦の変更もできる

初期配備のファンタクトアシブルも、陸戦船キャロップやカウ攻撃空母がラインナップされれば変更が可能だ。

## 「提案」で軍団強化を見据えた議題を提出

「軍事」コマンドに統じて重要なのが、幹部会議への「提案」。議題の内容はおもに人事と兵器関連に分かれ、それぞれ戦闘力の向上が期待できる。中でも使用頻度が高いのは、将兵の転属だろう。キャラクターを兵器に搭乗させることで、その部隊の戦闘力は格段に高まる。有能なキャラクターを自軍団にそろえるのが、議題提案の主目的とも言える。兵器に関しては、さほど大きな影響は見られない。状況によって必要時に提案しよう。



▲議題を提案するにはAPが必要だ  
だということを忘れてはならない

### 優秀なキャラクターをそろえるための「転属」と「昇格」

キャラクターは戦闘でEXP(経験値)を得、それによりランクアップして能力が成長していく。ただし階級によりランクの上限が定められているため、さらに成長させるためには昇格が必要(詳細はP.44)。優秀な人材をそろえるには、効率のいい転属と昇格を行なわなければならない。



転属 キャラクターを自軍団に加える

兵器に搭乗させる

戦闘でEXPを得て  
ランクがUP

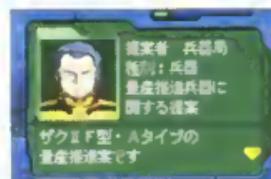
昇格 キャラクターの階級を上げる

ランクがUP

EXPが上限に達してもランクアップしない場合、昇格させる必要がある。

### 戦局にあわせて対応する兵器の「量産」と「改良」

兵器の補給コストを下げる「量産」と、5%の性能アップを図る「改良」は、さほど頻繁に提案する議題ではない。量産は新型機のロールアウトに伴って、自軍団の主力兵器を入れ替える場合に有効。APに余裕があれば補給前に改良を施し、性能を向上させておく…といった感じだ。これらも提案するだけでAPが必要なので、必要のない量産化や改良は控えるのが基本。



最初の  
量産兵器は…?  
最初の会議でザクII F型・Aの量産化を検討する。MSの戦闘力の高さを考えると、賛成しておくれのが難解

#### ●「改良」提案は1機種1回のみ

兵器の改良が提案できるのは、1機種につき1回のみとなっている。否決されると、その兵器は以降で改良提案ができなくなるので、どうしても改良したい場合は、提案する前に必ずセーブしておくよう。ただし、他軍団長から出された改良提案は、否決されてもプレイヤーが同機種の改良を再度提案することができる。ちなみに「量産」は何度でも提案できるので、状況に応じて変更していこう。



▲プレイヤーが提案した改良計画が否決されると、その兵器は以降改良できなくなる。

# 幹部会議のシステム

戦略方針や軍団強化、各種イベントへの対応をプレイヤーの意思通りに進めていくには、幹部会議のシステムを理解し、意見選択の確実性を増すことが必要だ。

## 互いの主張を押し通そうと大舌戦を展開

提案された議題に対して各軍団長が賛成派（意見A）と反対派（意見B）に分かれ、発言コマンドを用いて意見を戦わせる。軍団長は各自が「影響力」を持っており、これは画面中で上部のゲージに表示される。発言コマンドの効果で自分、もしくは同一意見の軍団長の影響力を上げ、バーの合計がゲージの中心を越えた側の意見が採択される。予め「交渉」で反対派を懐柔したり、会議の中で相手を「説得」して味方に引き込んだりと、軍団長同士の駆け引きがポイントになる。

### 会議の基本的な流れ

#### イベントによる議題

#### プレイヤーの提案

他軍団長からの根回し

他軍団長に協力要請

プレイヤー、各軍団長が意見を選択

A

B

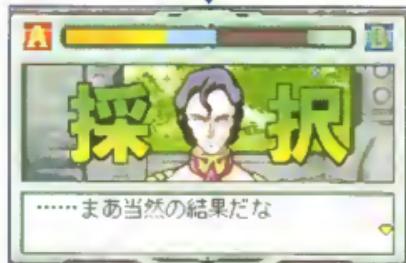
#### 会議

#### 採択

プレイヤーと同一意見側の軍団長  
友好度UP  
プレイヤーと反対意見側の軍団長  
友好度DOWN

プレイヤー戦略フェイズ  
幹部会議の結果を反映

影響力のゲージを中心を  
越えた側の意見が採択される



#### ●重要なのは熱意と友好度

幹部会議を有利に進めるために重要なのが、各軍団長の「熱意」とプレイヤーに対する「友好度」。熱意が高ければ発言コマンドの成功率や影響力の上昇率がアップし、逆に相手の否定的な発言や説得をハネつけることができる。友好度は、高い軍団長ほど意見選択（AかBか）においてプレイヤーの意見に賛同しやすく、反対派にまわった場合でも、プレイヤーが行なう「説得」に応じやすくなる。

つまり友好度の高い軍団長が多いほど有利であり、会議では味方の熱意を上げ、相手の熱意を下げることが基本的な戦略となる。



# 会議に提案できるものと、その効果

議題にはシナリオ進行で発生するイベント型のものと、プレイヤーが提案する任意型のものがある。イベント型は戦略方針を決めるものが中心で、任意型のものは自軍団を強化するためのものだ。提案できるのは人事関連2項目と兵器関連2項目。

1回の会議に提案できる議題は3つまでで、会議イベントが発生した場合は、3つ目以降の議題が次の会議に延期されるので注意しよう。また、他の軍団長も任意型の議題を提出することがある。



▲ノレイヤーが提案できる議題は最大で3つまでとなっている

## 人事に関する提案

### 転属

未所属か他軍団所属のキャラクターを自軍団に移籍させるための提案。対象となるのはその時点で登場しているキャラクターで、階級により提案に必要なAPが異なる。大将は軍団長のみなので、転属の対象外だ。右図(B) 所属人数に制限はないが、第2部が始まる際に人員が再編成されるので、それを見越した転属を考えるべきだ（詳細はP.097参照）

### 昇格

所属キャラクターの階級を上げる。階級は能力値が成長するランクと関連しており、戦闘で得たEXPが上級に達した場合、そのキャラクターの昇格提案が可能になる。対象は少佐以上で、軍属～大尉までは自動的に昇格。右図(A) 軍団長（プレイヤー）の現階級が上限となる。軍団長は最終的に大将となるので、各キャラは中将まで昇格可能。右図(B)

## 兵器に関する提案

### 量産

兵器の補給コストを通常の80%に引き下げることができる。また、生産制限（補給できる数に制限があるもの P.110からのユニットデータ参照）を緩和することも可能。大量に補給を行なう場合に消費APを抑えることができるが、提案には3機編成の機種は通常コストの約67%、1機編成の機種は通常コストの2倍のAPが必要となる。

### 改良

対象兵器の性能を5%アップする。提案に必要なAPは「量産」と同じ「改良」の場合は1機種につき1回しか提案できないので、コストと改良の効果、そして会議で採択できるかどうかを検討する必要がある。5%の性能アップでは、戦闘で劇的に効果が表れることが多いので、APIに余裕がなければ提案は考えなくてもいいだろう。

**改良提案は1機種1回のみ**

転属に必要なAP	階級	昇格に必要なAP
10	軍属	
50	伍長	
100	軍曹	
150	曹長	
300	少尉	
400	中尉	
500	大尉	
600	少佐	500
800	中佐	750
1000	大佐	1000
3000	少将	1250
5000	中将	1500
(B)	大将	(B)

### ■例: ザクⅡF型・Aの補給



### ■例: ザクⅡF型・Aの改良



# 発言コマンドの効果と使い方

会議では各軍団長が発言コマンドを駆使して意見を戦わせる。それぞれコマンドの詳細は下記を参照。「主張」「鼓舞」は対象が自分もしくは味方1人で、影響力や熱意を上昇させるもの。「論破」「批判」は反対派1人を対象とし、影響力や熱意を下げるものだ。「説得」は反対派1人を味方に意見変更させる。「説得」以外のコマンドは3段階の「強さ」を選ぶことができ、強いほど成功率は低下するが、効果は大きくなる。基本成功率は80→60→40%（弱→中→強）となっている。

## 発言コマンド

### 主張

#### 味方の影響力を上げる

#### 成功率の変動▶発言者の熱意

自分の意見を主張し、会議での影響力を高めるコマンド。味方の意見を支持して、その軍団長の影響力を高めることもできる。成功すると対象者の影響力が大きく上昇するとともに、熱意も高まる。採択の基準となっているので、もっとも重要度が高い

### 論破

#### 相手の影響力を下げる

#### 成功率の変動▶対象者の熱意

反対派の1人を対象とし、その意見を論破して影響力を低下させるコマンド。成功すると対象者の熱意も低下する。賛同派の影響力を伸ばすか、反対派の影響力を下げるかは思案のしどころ。接戦になった時に効果を発揮するコマンドと言える

### 鼓舞

#### 味方の熱意を上げる

#### 成功率の変動▶なし

自分もしくは味方1人を対象とし、その熱意を上げるためのコマンド。熱意が低いままだとコマンドの成功率が悪く、相手の「説得」によって引き抜かれてしまう恐れもあるので、味方の初期熱意が低い場合は早急に「鼓舞」しておく必要がある

### 批判

#### 相手の熱意を下げる

#### 成功率の変動▶なし

反対派1人を対象とし、その熱意を低下させるコマンド。「説得」への下準備として活用できる。熱意が低いと影響力の伸びも悪くなるので、主張を多用する相手には有効な攻撃手段となる。成功率が固定なので、中～強で大幅ダウンを狙いたい

### 説得

#### 相手を味方に引き込む

#### 成功率の変動▶対象の熱意と友好度

反対派1人を対象とし、意見を翻させて味方に引き込むコマンド。相手の熱意が低いほど成功率が高くなる。また、プレイヤーが使用する場合は、対象者との友好度が熱意以上に影響する。友好度が高い相手は、熱意が高いままでも説得に応じやすい

## 会議を左右する要素

### 友好度

プレイヤーと各軍団長との友好度。高いほどプレイヤー側の意見に賛同しやすくなる。

### 熱意

意見に対する熱意。高いほどコマンドが成功しやすく、自分を対象とした反対派のコマンドの成功率が低下。

### 影響度

会議での発言力。自分の影響力を伸ばしてもいいし、味方の影響力を伸ばしてもいい。

## ●発言の順序は熱意で

発言順は議題ごとにスタート時に決められ、変動しない。この順番を決める要素は、各軍団長の初期「熱意」と会議能力値（右ページ参照）。一番目は人数が少ない側からランダムで選出され、以降の順番は熱意と能力値が高い順になる。プレイヤーの発言順は常に一番最後だが、スタートボタンで割り込みが可能（下記参照）。

意見一覧		
	熱意	影響力
ユーリ	43	1290
ウォルター	90	1409
ビンタ	90	430
ガルマ	47	300
マルク	50	1409

示される  
選択後  
プレイヤーは一番最後だ

## ●発言のタイミングを変更

プレイヤーの発言順は基本的に一番最後なのだが、会議が始まって最初の発言者の後から、割り込み発言が可能。画面左に「START」が表示されるので、スタートボタンを押すとコマンド選択に移行。割り込みなければ順番通りに各軍団長が発言し、最後にプレイヤーの発言となる。



左にSTARTが表示されれば割り込み可能。以降は順番通りに

## 効率よく会議を進めるための基礎戦略

覚えておきたいのは、発言に失敗すると熱意が下がってしまうということ。プレイヤーは自分が提案した議題であっても、必ず熱意50からのスタートとなる。最初から成功率の低い発言を繰り返して失敗を重ねると、どんどん熱意が下がってしまうので、まずは「弱い」発言を選んで成功させていきたい。他の軍団長にも同様のことが言えるので、初期熱意の低い味方には「鼓舞（弱）」で確実に熱意を上げていき、味方の成功率を高めている。序盤から採択基準である影響力を伸ばす「主張」を繰り返すのも、基本的な戦術だ。

### 基本戦術

鼓舞

主張

熱意を上げ、影響力アップの組み合わせも、ともに採択に近づく基本戦術だ。場合によっては「主張」のみを繰り返していく方法もある。

批判

説得

相手の熱意が結びて低い場合や、特に低い軍団長がいる場合に効果的。「説得」はむしろ友好度が大きく関わってくるので、相手側に友好度の高い軍団長がいない場合は、「説得」は考えない方がいい。

## 「交渉」で事前に協力要請をしておく

議題を提案したら、「交渉」内の「會議協力要請」を見てみよう。各議題に対する軍団長の意見選択と初期熱意が確認できる。反対者に対してはAPを与えることで熱意を下げることができ、場合によっては賛成派に移行させることも可能。友好度が高く、支払うAPが多いほど熱意の下がり幅も大きくなるが、時には要請をハネつけられてしまうこともある。



APを与える  
支払うAPは3択。  
多いほど効果がある  
か 確実とは言  
えない

## 軍団長の會議能力値の影響と増減

軍団長の初期熱意や影響力は、議題が「人事」「兵器」「戦略」のどれに当たるかがポイントになっている。「情報」の「軍団」コマンドで確認できる軍団長の會議能力値が上記の項目にあたり、数値の高いジャンルの議題に対しては、熱意や影響力が高くなる傾向がある。この数値はジャンルごとに、採択された側の軍団長は+1、否決された側の軍団長は-1されていく。また、各軍団長が提案する議題も、能力値が高いジャンルから提案される場合が多い。軍団長の発言にも一定の傾向があるので、次ページで詳しく解説する。

### ■軍団データで能力値を確認

#### 人事

この値が高いとおもに「転属」「昇格」に対して熱意や影響度が高くなる

#### 兵器

おもに「量産」「改良」の議題に影響する値。人事とともに、比較的の変動しやすい

#### 戦略

攻防ルート選択や占領地政策など、おもにシナリオイベントとして提案される議題

ビッター軍団	
エリア	23
収入	2733
士官	2
兵器	26
所在地	アフリカ

▲ 初期熱意や影響力の上昇率に、  
軍団長の能力値が関係する

▲ 議題説明時に、その議題のジャンルが表示される。その議題のジャ

戦略マニュアル

幹部会議の

幹部会議の実戦指

031

## Tactics 友好度を高めてプレイヤーに賛同しやすくする

幹部会議の攻略法としてもっとも有効なのは、各軍団長との友好度を高めること。友好度が高いとプレイヤーの意見に賛同しやすく、例え反対意見に回ったとしても、初期の熱意は低く抑えられることが多い。

友好度の重要性は、実は会議よりも第2部での軍団再編成にある。ジオンが新生と正統に分かれる際に、ガルマかマ・クベ以外の軍団長はプレイヤーキャラクターとの友好度を基準として、どちらの軍勢につくが決められるのだ。

友好度により第2部の所属軍が決まる



い・ヤ・ブ・ロ・一・隊・長・は・ブ・レ・イ・ヤ・一・側・に・参・入・

い・ヤ・ブ・ロ・一・隊・長・は・ブ・レ・イ・ヤ・一・側・に・参・入・

## 会議での友好度の影響と、上下する要素

会議の中で友好度が影響するのは、プレイヤーが反対意見の軍団長に対して「説得」を行う場合のみ。むしろ議題に対して意見選択（AかBか）をする際に、プレイヤーが選んだ意見に賛同するかどうかを判定する基準としての役割が強い。どちらにしても、結果的に賛同者が増えることになり、会議は有利になる。友好度の最高値は99。第2部の再編成を考慮し、ジャブローゴ攻略までに少なくとも2人は70程度をキープしておきたい。

## ●友好度の上昇と下降

友好度が上昇するのは、採択時にプレイヤーと同じ意見を支持していた軍団長。逆に反対派の軍団長は友好度が低下（支持意見が採択されたかどうかは無関係）。基本的にプレイヤーに対して賛同側の人数が少ないほど、友好度の上昇率が大きくなる。満場一致で採択すれば全員の友好度が上昇するので効率的に思えるが、この場合は全員が+1されるのみ。1人を味方にして採択する方が、もっとも効果が高い。



プレイヤーへの賛同者が少ないと  
友好度が上がりやすい

## ■友好度が高いことのメリット

- 意見選択時、プレイヤーに賛同しやすい
- プレイヤーの「説得」に応じやすい

↓

賛同者を得られ、会議が有利に

## ●プレイヤーキャラは無視してOK

友好度を気にせず反対側に回してもいいのは、プレイヤーキャラクターであるガルマかマ・クベとなる。第2部でガルマは新生ジオン軍、マ・クベは正統ジオン軍を率いて敵対することが決まっているため、お互いに友好度を上げておく必要がないからだ。ただし、他の軍団長が説得に応じそうにない場合は、あえてプレイヤーキャラクターを説得して味方に加えておいた方が、会議の議題を採決しやすくなるためには必要。状況に応じて判断していく。



◀ プレイヤーキャラが説得をしかけるよりも、他の軍団長を狙って引き抜いた方がいい



- ▶ プレイヤーキャラの友好度は下がりがち。特に弊害はないので気にしなくてもいい

## 各軍団長の意見選択法と、賛同者を得るコツ

基本的に各軍団長の意見選択は、議題の種類によって以下のような基準で行われる。プレイヤーとの友好度が影響するのは、「ランダム」に含まれる軍団長だ。また、ABとも必ず1人支持者が選出され、その軍団長は初期熱意が90となる（プレイヤーが提案者の場合はBのみ）。イベント会議ではABともに1人ずつ支持する軍団長が決まっているので、プレイヤーの選択によって最悪でも2対3となるが、問題はプレイヤーの提案による議題。最悪の場合は全員がBにまわり、1対4となる可能性もある。そこでポイントとなるのが、友好度による「説得」の成功率なのだ。

### 意見選択の基準

#### 会議イベント（侵攻ルートなど）

A 固定  
 B 固定

— 他軍団長はランダム

ABともに支持する軍団長はイヘント毎に決まっている。他の軍団長は、プレイヤーとの友好度を加味しながらランダムに判定される。

#### 「転属」

A 提案者  
 B 対象の所属軍団長

他軍団長はランダム

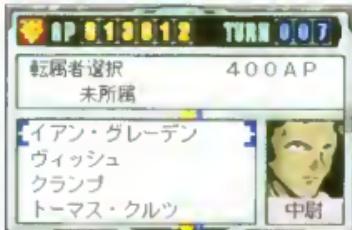
対象となるパイロットが軍団所属の場合、その軍団長は必ずBとなる。未所属の場合は、提案者以外から1人が選出されれば、残りはランダムとなる。

#### その他（昇格、量産、改良）

A 提案者  
 B ランダムで1人

他軍団長はランダム

提案者は必ずAとなり、Bの支持者1人をランダムで選出。残りはプレイヤーとの友好度を踏まえたランダム判定となる。もっとも意見がバラつきやすい議題だ。



「転属」は他軍団に所属する前に未所属から集めるのが基本

### ●文渉を効果的に利用

プレイヤーが提案した議題に関しては、「文渉」の「会議協力要請」で、各軍団長の熱意を操作することが可能。使い方としては「熱意の低い反対派の軍団長を賛成派に引き込む」ことが最優先される。効果は友好度と消費APが高いほど大きくなるが、意見変更を望む自らは熱意20以下だ。次は「熱意の高い反対派軍団長の熱意を下げておく」のが効果的。友好度が高ければ、早い段階で「説得」を成功させることができる。最後は「熱意の低い味方の熱意を上げておく」。これは相手の説得や批判などを防ぎ、味方の発言成功を高めておく守りの手法だ。

IP 013412 TURN 0.07		
文渉先選択	熱意	影響力
ガルマ大佐	B 5	B 20
ピッターダ佐	B 0	720
ユーリ大佐	A 29	680
ウォルター大佐	B 9	958

▲議題を提案した直後の意見選択結果。各軍団長に会議協力要請を行ってみる

IP 013412 TURN 0.07		
文渉先選択	熱意	影響力
ガルマ大佐	A 36	B 20
ピッターダ佐	A 20	720
ユーリ大佐	A 0	680
ウォルター大佐	B 9	958

▲数字が青くなっている部分が、協力要請による効果。熱意を増減することができる

### データロードで意見変更を狙う

攻略法としては少々邪道だが、提案する前にセーフを行い、提案後に「会議協力要請」で意見選択を確認。Bが多い場合はデータをロードし、提案し直してみよう。意見選択は提案するごとに判定されるので、データロードを利用すれば毎回異なる結果を得られる。友好度により一定の傾向はあるが、基本的にはランダムなので、好みの状態になるまでロードを繰り返せばいいのだ。複数の提案をする場合は、1つの提案で良い結果が出たらセーブし、そのデータを使って次の提案を試していこう。

IP 013212 TURN 0.07		
文渉先選択	熱意	影響力
ガルマ大佐	B 90	B 20
ピッターダ佐	B 41	720
ユーリ大佐	B 90	738
ウォルター大佐	B 59	958

▲意見選択結果が想わしくない場合、データロードして再挑戦

## Tactics

## 軍団長の行動を把握して効率的に発言

会議に関するデータで、画面中で確認できるのは各軍団長の会議能力値のみ。これは議題のジャンルに対して熟意と影響力の上昇率を判断する目安になるが、実際に会議でとる行動の傾向は、また別のデータに掲っている。軍団長ごとに、発言コマンドの使用頻度と対象の選択には特定の傾向が見られる（詳細は下記参照）。提案回数が多い人事の初期能力値は高く、主張と論破の使用頻度が多いウォルターは、データの上でも実際にプレイした感覚でも、もっとも会議向きの性格だ。

## ■各軍団長の初期能力値

	人事	兵器	戦略
ガルマ	50	40	60
マ・クベ	50	70	30
ピッター	40	60	50
ユーリ	40	50	60
ウォルター	60	40	50

▲発言傾向を知つておけば、意見選択の段階で対処法を考慮できる

## 発言の傾向



ガルマ

自分に対する主張、味方にに対する鼓舞の使用確率が高い。自分以外を対象とするコメントの対象選択はほとんどがランダムで、的確性に欠けるところがある。論破、批判の使用率が低く、影響力上昇を重視するタイプと言えるだろう。



マ・クベ

自分に対する主張の他、影響力の高い相手を論破、熟意の高い相手を批判することが多い。鼓舞の使用率が低く、味方の熟意にはあまり気を配らない。とにかく相手をいしめるタイプで、冷めたセリフと相まってマ・クベらしさが随所に見えて離れる。



ピッター

熟意の低い味方を鼓舞したり、影響力の低い味方を主張する傾向が強い。その分、自らを主張することが比較的少ないが、時折一気に熟意を上げて強烈に主張する姿が見られる。誇りあるシオン軍人としての意志の強さと、味方への配慮を忘れない二面性がうかがえる。



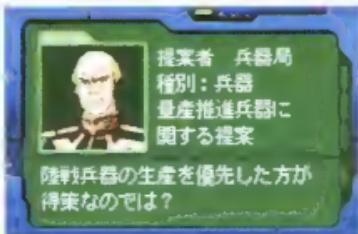
ユーリ

自分の意見を主張し、熟意の高い相手を批判する傾向が強く、血氣盛んな青年将校といったキャラクターが表されている。また、熟意の低い相手に対して説得を行う頻度が高く、味方につけはプレイヤーとともに説得攻勢を仕掛けることもできる。



ウォルター

自分の意見を主張することが多く、影響力の高い相手を論破していく。ウォルターの熟意が高いとあつという間に影響力を伸はしてくるので、敵にまわすと厄介だ。序盤から意識して友好度を高め、常に味方に引き込めるようにしておきたい。



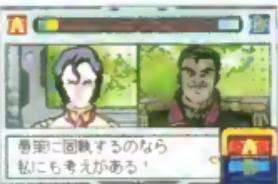
## ●発言順と行動傾向で割り込み

意見選択の後に発言順が表示されるので、各人の発言傾向を考えながら戦略を練っていく。例えば反対派にウォルターがいる場合は彼の主張の後に必ず論破するようにしたり、引き抜きたい相手が発言する前に批判して熟意を下げ、発言の失敗を誘発させたりすると効果的だ。また、味方の行動を持って、失敗した場合はそれを補うような発言を行うのもいい。

プレイヤーの割り込み機能を活かし、標的を定めつつ臨機応変に対応できるような発言を心がけていくといいだろう。

	意見一覧	熟意	影響力
ピッター	A	99	947
ユーリ	A	90	947
ウォルター	A	52	782
ガルマ	A	30	730
マ・クベ	A	50	1068

▲発言順を見て、誰に対してどのタイミングでどういった発言をするのかを考える



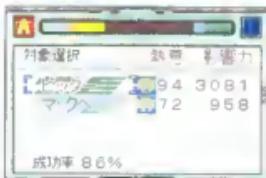
## 状況に応じて発言の「強さ」を選ぶ

発言は「強い」ほど効果が大きいのだが、成功率が低いので使いどころが肝心。特に採択基準である影響力を上下させる「主張」と「論破」は、あえて「強」を使うことで一気に採択まで持ち込んだり、形勢逆転を狙うことができるので、試してみる価値はある。

確実性を求めるならやはり「弱」だが、説得のために熟意を下げたい場合は、鼓舞されても挽回が難しくなるように「中」の批判を使いたい。

### ●劣勢の時は手軽く「主張」

賛同者が多く優勢の場合は、「弱」の主張を繰り返していくだけで採択に持ち込める。もちろん、味方を「説得」で引き抜かれないように、熟意には注意しなければならない。また、2対3や1対4と劣勢であっても、「弱」の主張で確実に影響力を伸ばしていれば、相手が鼓舞や批判を繰り返しているうちに採択までたどり着いてしまうこともある。基本成功率60%の「中」主張で、ちょっとキヤンブルしてみてもいい。



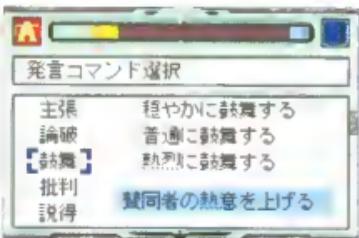
「穏やかに主張」  
◀ 基本成功率80%  
+ 熟意なので、確実に影響力を伸ばしていく

### ●逆転ねらいの「主張」と「論破」

相手が影響力を伸ばし劣勢に立たされた場合、逆転を狙って「強」の主張や論破を試してみよう。その前に「中」の鼓舞を成功させられれば、わずかだが成功率を高めることができる。同じキヤンブルなら（成功率はさらに低い場合が多いが）説得での引き抜きに賭ければ、結果として友好度アップが望める。しかし会議イベントでどうしても自分の支持意見を採択させたい場合は、やはり主張で影響力の大幅アップを狙うべきだ。



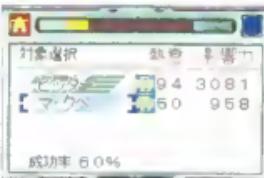
「激しく論破」  
◀ 成功すれば相手の影響力を初期レベル近くまで引き下げる可能



◀ 説得は、上から順位中→強

### ●熟意の低い味方は確実に鼓舞

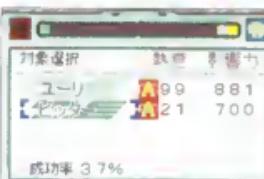
熟意の低い味方を説得されないためにも、「弱」の鼓舞で確実に熟意を上げていきたい。ただし熟意が30以下の場合は、「弱」では効果が薄すぎるので「中」か「強」の鼓舞を使う。逆に熟意が60以上ある味方には、プレイヤーが鼓舞する必要はないだろう。



「普通に鼓舞」  
◀ 成功率60%と微妙な線だが、熟意の低い味方にはこれで鼓舞を

### ●友好度の高い反対派は「説得」で

説得の成功率は対象との友好度がポイント。実際にプレイした感覚では、成功率20~30%の段階で実行してもOK。友好度が50以下の相手は、少なくとも熟意を30以下まで下げないと、説得するのは難しいだろう。



「目安は30%」  
◀ 成功率が30%以上あれば期待できる。もちろん高いほどいい



◀ 友好度が高ければ、対象の熟意が高いままで成功しやすい

# 戦闘システムの詳細

地盤制圧作戦の中核となるのが、MSを主力とした攻撃戦。見た目はシンプルな戦闘シーンだが、その裏には複雑なデータやシステムが構築されている。

## 攻撃する側とされる側の違い

戦闘ではバトルターンが採用され、自軍のターンを終えた後に敵軍ターンを行なうという仕組みになっている。1ターンの中では部隊単位で行動し、攻撃はその場で処理されるため、必然的に自軍ターンでは自軍部隊が攻撃側、敵軍ターンでは自軍部隊が防御側となる。1回の攻撃は下図のようになっており、どちらかの部隊が攻撃するたびに撃破の判定が行なわれる所以、先手（攻撃側）が有利なのか分かるだろう。



行し、戦闘は専用のバトルターンで進む  
部隊単位で行動を行なう

## 攻撃（1回単位の流れ）

先手

攻撃をしかけた側



1 射撃

まず攻撃側が射撃。後列専用の支援射撃武器を持つ兵器もある

後手

攻撃される側



2 射撃（応戦）

防衛側が反撃。撃破された機体があると、当然戦力が低下する



4 後手側格闘

最後に防衛側の前列MSが格闘攻撃。これで1回の戦闘が終了



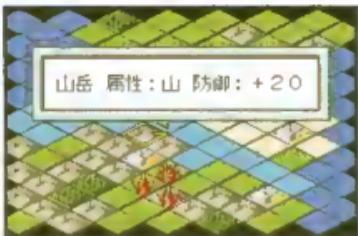
3 先手側格闘

射撃が終わると、攻撃側の前列MSが防衛側に格闘戦を仕掛ける。

5 攻撃終了

# 戦場となる戦闘マップの構造と拠点制圧

各エリアの戦闘マップはすべて同一の広さ・四角のマスで区切られており、各マスには以下のような地形が設定されている。それぞれの地形には「属性」と「防御効果」があり、兵器の地形適性は地形の「属性」に対して判定される（詳細は次ページ参照）。また飛行ユニットの場合は、部隊がどの地形にいても「属性＝空、防御効果＝0」となる。マップ上にはいくつかの拠点があり、敵拠点は制圧することで自軍拠点にできる。



△ バボタンで、カーネルのある地形の属性や防御効果をチェックできる

## ■地形の種類と防御効果

### 陸 [属性]

- 平地 [陸] … 防御0
- 砂漠 [砂] … 防御0
- 森林 [森] … 防御+10
- 山岳 [山] … 防御+20

### 水 [属性]

- 浅瀬 [水] … 防御0
- 海 [水] … 防御0

ジオノ軍

アッガイ

量産改良

耐久 50 限界 50

移動 5 制圧 5

運動 22 物資 24

適性 山岳

地形属性への適性

兵器に設定されている地形適性。それぞれの地形の属性に応じての適性を表す。攻撃の命中率や防御時の回復率などに影響する。

## 敵拠点を制圧すれば有利に戦える

戦闘開始時の拠点は攻略戦ならすべてが敵側、防衛戦ならはすべて自軍側となっている。敵拠点の上で「制圧」コマンドを実行すると判定メーターが表示され、メーターが中心を越えると自軍拠点とすることができる。ただし、制圧を行なった部隊はその時点で行動終了となるので注意。自軍側の拠点にいる部隊は、ターン毎の耐久力と物資の回復量が増える。防御効果も高いので、自軍拠点で敵を迎え撃つという戦法が非常に効果的だ。逆に、敵部隊を敵拠点に入れないように、うまく誘い出していく必要がある。

**拠点 [陸] … 防御+15**



### 拠点の制圧

△ 制圧 メーターが中心を越えればOK。最大まで伸ばす必要はない

### ●攻略戦では全拠点制圧が勝利条件のひとつに

攻略戦を行なう場合は、マップ内の敵拠点すべてを制圧することでも勝利となる。ただし、この方法で勝利しても特に特徴的なものはない。敵部隊を全滅させる前に全拠点を制圧する方が難しいくらいだ。戦闘を重ねた方が搭乗キャラクターの成長につながるので、戦力的に劣勢に立たされない限りは、拠点制圧を狙うよりも敵の撃破を目指していった方がいいだろう。各マップでポイントとなる拠点を制圧し、自部隊の回復を図ればOKだ。



△ 全拠点制圧で勝利。たかわざわざこの戦術を狙っていく必要はないだろう

## 兵器性能を考えて部隊編成を行なう

部隊を編成する際に兵器を選択する基準は、当然ながらその性能が第一となる。兵器には機体性能と装備武器性能があり、機体性能で重要なのは「耐久」「運動」で、敵の攻撃への対応力が判断できる。キャラクターを乗せる場合は「限界」の高さに注意。武器性能では配置列による性能差に注目しよう。

## ■機体データ

耐久	攻撃を受けると減少し セロになるとその機体は破壊 每ターン一定値が回復
限界	キャラクターが乗った場合、その能力がどれだけ反映されるかの目安となる数値
運動	何マス移動できるかを示す 部隊の移動力は配置された機体の中を最低値が採用される
制圧	敵拠点を制圧する能力値、この値が高い機体が多くいる部隊ほど 制圧しやすくなる
運動	攻撃の命中率 回避率に影響する この値と「限界」で運動性能が決まる
物資	攻撃を行なうたびに減少し セロの状態では攻撃回数が1に 每ターン一定値が回復
適性	地形の属性に対する適性 攻撃の命中率 回避率に影響 →△→×の順で低下

**機体データ**

**ジオン軍**

**ザクII J型・C** 最速 改良

耐久	45	限界	25
移動	3	制圧	5
運動	8	物資	30
適性	東京奥山砂漠		



**武器データ**

**ジオン軍**

①	②	③
近距離	なし	
消費	0 命中 0	0× 0
中距離	ザク・マシンガン	
消費	3 命中 60	3× 10
遠距離	マゼラトップ砲	
消費	3 命中 40	15× 4

## ■武器データ

①距離	配置された列による使用武器を示すもの 近距離は格闘、遠距離は支援射撃
②位置	配置列「前中」は前列と中列で同様の射撃武器を使用することを示す
消費	1発単位で消費される物資量 1回の戦闘で最低でも武器の攻撃回数分を消費
命中	攻撃の基本命中率 実際には地形やキャラクター能力などにより修正が加わる
③攻撃力	基本ダメージ・基本攻撃回数で表示 これもキャラクター搭乗などで修正される

**戦闘データ**

**ジオン軍**

**ギャロップ**

射撃中1ターン毎に  
中隊の物資が20%  
兵器のHPが10%  
回復する



↓性能は回復率以外の能力値を持っていない

## ■画面では確認できないデータ

## ■生産数制限

特定の兵器は補給できる機数が制限される 代表的なものにカカルマ専用機とマ・クハ専用機（1機のみ補給可能）他にはイフリートやバーフェクトジョングルなどに制限がある。

## ■ニュータイプ用

パイロットかニュータイプ（NT）の特性を持っている場合、そのパイロットが搭乗することで真価を発揮する機種 ジオン軍ではバーフェクトジョングルがこれにあたる。

## ■シールドの有無／装甲

シールドと装甲は戦闘判定の要素 シールドは装備の有無が基準で、クフや連邦軍のカントムなどから代表的 装甲は数値の幅があるので、本書のユニットデータ（P.110）で確認してほしい。

## ■飛行タイプ

機種により判断はできるが、特に明示はされていない 基本的に両軍とも航空機アイコンの兵器がこれにあたるが、ジオン軍ではアッサムのように飛行型のMAがある。

## 配置列と使用武器の関係

兵器は各部隊ごとに前・中・後列に1機種ずつ配置可能で、1機種でも配置されていれば部隊として行動できる。ポイントは配置列と使用武器の関係。基本的に前～中列と後列では、射撃武器の種類や性能が変化する。通常の武器は後列に配置すると命中率や攻撃回数が低下してしまうことが多いが、後列でも変化がなかったり、専用の高性能な武器を装備している機体もある。また、格闘武器を装備していない機体があるので要注意。

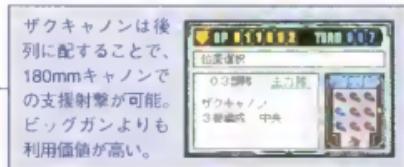
### ■例:ザクキャノンの武器性能

新生ジオン軍					
近距離		なし			
消費	0	命中	0	0	0
中距離		ビッグガン			
消費	5	命中	60	6	3
遠距離		180mmキャノン			
消費	5	命中	45	16	4



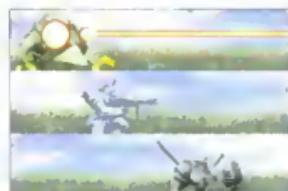
### 配列と攻撃の種類

前～中列での射撃は同一の武器を使用。後列からの射撃は支援射撃と言い、専用武器が用意されている機体がある。前列の兵器が格闘武器を持つ場合のみ、格闘戦が可能。配列は戦闘でも変更できる。

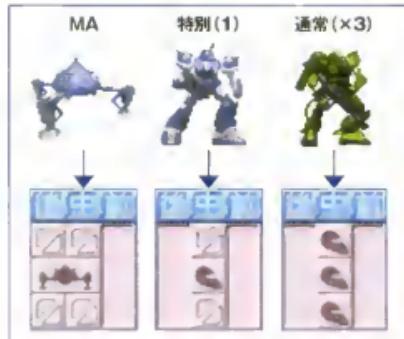


## 大型MAや特殊機体の配列制限に注意

通常は1機種3機編成で、1列に3機を配するが、1機編成の機種やMAは、配列に制約がある。1機編成では同列に空きができるが、そこに他の機種を追加することはできない。MAは1機で中～後列を占有。前列には配列できない点に注意。



◆1機編成を並べると部隊3機の構成に。よほど高性能でない限り、これで使うのは…。



## アイコンで敵戦力を把握

戦闘では敵部隊の構成兵器を確認できる。詳細を確認しておくのがベストだが、兵器アイコンでも大まかにその種類を把握できる。また、マップ上の部隊アイコンの種類でも、戦力を予測できる。戦艦がビッグトレイヤーやガガス級の場合は構成兵器も他より高性能で、キャラクターが搭乗している可能性が高い。



モビルスーツ (MS)

モビルアーマー (MA)

戦車 ガンタンク

航空機

戦艦

### キャラクターの能力と搭乗時の影響

キャラクターは編成した部隊の兵器に、パイロットとして1機単位で搭乗させることができる。キャラクターの搭乗した兵器は、キャラクターの各能力値が反映されて戦闘力がアップする。

キャラクターをどの兵器に乗せるかは、まず搭乗適性を基準に考えるのだが、それ以上に重要なのは「射撃」「格闘」の攻撃能力と「反応」の値。適性が低くとも、この3つの能力が高ければMSに搭乗させた方がいいだろう。



▲自転車に所属しているキャラクターを、一機単位で搭乗させる

## ■パイロットの基本能力

<b>指揮</b>	「艦長」に設定した場合に有効な能力 全体の攻撃回数や命中率を向上させる	部隊
<b>魅力</b>	「艦長」に設定した場合に有効な能力 全体の装甲値（防衛力）を向上させる	部隊
<b>射撃</b>	通常射撃 支援射撃の命中精度や攻撃回数に影響を与える能力	通常
<b>格闘</b>	格闘戦の命中精度や攻撃回数に影響を与える能力 前述のMSに登場させた場合に有効	通常
<b>耐久</b>	ダメージを抑える能力 攻撃を受けた場合に、この能力の高さが発揮される	通常
<b>反応</b>	運動性に影響する能力 運動性が高くないと攻撃を回避しやすく 敵に囮戦されにくい	通常
<b>操作適性</b>	A 高～E 低の5段階で表示 適性が高いほど兵器性能をフルに発揮できる	通常

### ●「艦長」の設定とその役割

部隊の耐久力と物資を回復する戦艦にも、艦長としてキャラクターを搭乗させられる。この場合、影響する能力は「指揮」と「魅力」で、その部隊の兵器すべてに対して回避率、ダメージ、攻撃回数を判定する際に、艦長の能力が反映される。

艦長に設定するには戦艦の搭乗適性にD以上が必要となる。初期値ではEのキャラクターが多いが、搭乗適性の中でこの戦艦の項のみ、ランクアップで上昇するキャラクターが設定されているため、成長させれば艦長になれる者もいる。

### 幅長に設定できる条件

#### ■ 級管の指揮責任がD以上

### 既存を修正した場合の効率

### ■ 部隊の調圧力がアップ

■部隊の回避、防御、攻撃回数判定にボーナスを付加



### ■画面では確認できないデータ

### 各能力の成長率

ランクアップにより各能力が成長していくが、その上昇率はキャラクター毎 そして能力毎に異なっている。P.138からのキャラクターステータスを参照して、どの能力が成長しやすいのかを確認しておくといいだろう。

## 戦艦の搭乗適性が成長するかどうか

塔乗適性の中で唯一 成長する項目 成長する者と成長しない者に分けられ、成長する場合は、その成長率は一律となっている

## ニュータイプへの覺醒

キャラクターかニュータイプ(NT)かどうかも、画面中では明確に確認できない要素。NTバイロットは射撃回数や運動性の判定にホーナスが加えられる。内部データとして「NTへと成長する」キャラクターが設定されており、そのキャラクター毎に「NTに覚醒する時期」が定められている。つまり最初はNTではないが、戦いを重ねることでNTになるキャラクターがいるということだ。

## キャラクター搭乗を踏まえた上の戦闘判定

ここではキャラクターが搭乗していることを前提として、各種判定の基準となる要素を解説する。搭乗していない兵器は、以下の要素からキャラクターの能力（赤で示されている要素）を除いて判定される。攻撃回数や命中率の上昇など、キャラクターを乗せた方が戦闘力が上がるのが分かる。

機体性能	この色の項目は、機体の各性能値を表す
キャラクター能力	搭乗しているキャラクターの各能力値を表す
艦長能力	艦長が設定されている場合の能力値を表す
地形の影響	地形の属性や防御効果などの影響を表す

### 1 攻撃回数に影響する要素

射撃▶	武器攻撃回数	限界	搭乗適性	射撃	NT	指揮
格闘▶	武器攻撃回数	限界	搭乗適性	格闘	指揮	

※残り物資が武器の消費を下回っている場合は、無条件で攻撃回数＝1

キャラクターの能力と兵器の限界値が高いと、攻撃回数が増加。ポイントは艦長の「指揮」と、射撃時の「NT」が判定要素となっていること。

#### 専用機ボーナス

カルマとマ・クヘをそれぞれの専用機に搭乗させると、兵器の限界値が+50される。

### 2 命中率に影響する要素

射撃▶	武器命中	射撃	搭乗適性	指揮	地形適性
格闘▶	武器命中	格闘			

地形適性 の判定：攻撃側 [射撃]：現在の地形に対して 地形適性 が適用される

[格闘]：防御側ユニットの地形に対して 地形適性 が適用される

防御側 [共通]：現在の地形に対して 地形適性 が適用される

命中率のポイントは、地形適性による補正。これは攻撃側と防御側で判定が異なっている（上記参照）。また、実際の命中判定は命中率と下記の回避率によって行なわれる。敵の回避率が高いと命中率が相殺されてしまうのだ。

### 3 回避率に影響する要素

防御側▶	運動性	シールド	地形適性	防御効果	攻撃側▶	運動性	地形適性
------	-----	------	------	------	------	-----	------

運動性 の判定要素：運動 限界 反応 NT

「運動」を基準に、搭乗者の「反応」「NT」で補正を算出。「限界」が補正値の上限となる。

防御側と攻撃側の各要素で判定。ポイントとなるのは両者の運動性と地形適性（団と同じ判定）、防御側の地形効果。シールドを装備している機体と1機編成の機体は、回避率が向上する。

### 4 ダメージに影響する要素

攻撃側▶	武器攻撃力	防御側▶	耐久	装甲	魅力
------	-------	------	----	----	----

武器の攻撃力を基準に、防御側の「装甲」と搭乗者の「耐久」、そしてその部隊の艦長の「魅力」がマイナス要因として判定される。

#### 格闘攻撃はダメージが低くなる

射撃と格闘が同条件だと、算出式の違いで格闘の方がダメージは低くなることが多い。

## Tactics

## 効率よく戦うための2大戦術

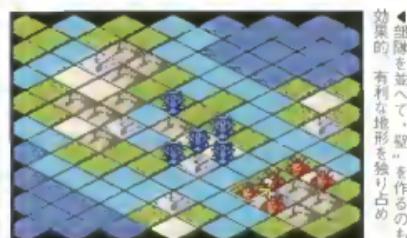
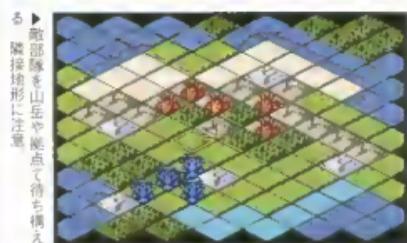
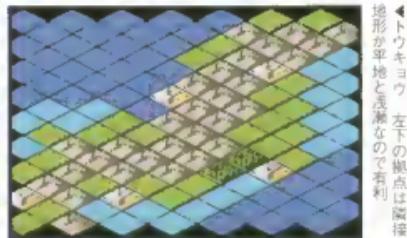
戦闘を行なう上で基本中の基本となる戦い方を2つ、解説しておこう。1つは「地形の防御効果を活かす」戦術。山岳、拠点、森林以外は防御効果がゼロという地形効果を利用して、敵部隊を誘う戦い方が有効になる。もう1つは「先手を取って攻撃する」というセオリー。ターンが移れば確実に敵に先手を取られることになるので、自軍ターンで先手を取って出来ただけ多くの敵を撃破しておくことが肝心なのだ。



▲ 地図に戦って、敵に包囲される  
ような戦策は慎むべきだ

## 敵軍の動きを見越して有利な地形に移動

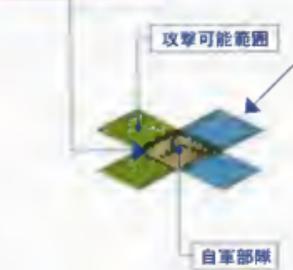
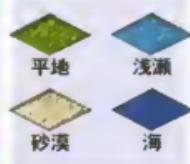
攻撃を行なうには、目標の部隊に隣接しなければならない。例えば山岳と平地が並んでいる場合、自軍が山岳で待てば、敵部隊は平地から攻撃を仕掛けてくることになる。敵部隊は積極的に接近してくる傾向があるので、マップの地形を見てもっと有利に戦える場所を選び出そう。



## 防御効果の高い地形

山岳	防御+20
拠点	防御+15 (強化)
森林	防御+10

## 防御効果ゼロの地形



## 局地戦用MSの効用は…?

局地戦用ということは要するに、特定の地形適性が高いMSのことだが、水中用以外は両軍ともにさほど大きな差は見られない。例えばザク・デサートタイプやドム・トローベンなど、設定上では砂漠地に優れている機体なのだが、防御効果ゼロの砂漠では、機体の地形適性が高くともはなはだ心許ないので実状だ。基本性能が高いMSをそろえ、防御効果の高い山岳や拠点に入つて戦うなら、地形適性はそれほど気にする必要はない。出撃前にエリアマップを確認して、平地対砂漠、水対砂漠など地形適性が活かせる状況かどうかを判断してから、局地戦用の部隊編成を考えればいいだろう。

## 先手を取った側が絶対的優位に立てる

戦闘処理の関係で、攻撃を仕掛けた側はかなり有利だ。右にも例を挙げたが、とにかく先に何機か撃墜することができれば、自分が受ける攻撃がその分減ることになる。

戦闘は必ずプレイヤーの行動ターンから始まるため、先手を取るのは難しくはない。ただし移動力が足りずに敵部隊に隣接できない場合は、距離を保ったままターンを終了し、敵が移動してくるのを待つという戦法をとるといいだろう。

1 まず攻撃側（先手）が射撃を行う この時点で  
2 防御側（後手）の兵器を何機か撃墜されれば  
かなり有利な展開になる

3 後手が射撃で応戦 撃墜された分、先手が受け  
るダメージは減少する 敵の機体性能が大きく  
上回っている場合は事情が違ってくるが

格闘戦も攻撃側が先手 とにかく先に撃破でき  
るというの、絶対的に有利なのだ 敵に先手  
を取らせないようにする工夫が必要

### ●最前列のMSを潰せ

前列のMSは格闘戦が行なえるので、敵の前列を撃破しておけば、自分は格闘ダメージを受けなくて済む。また、前列を撃破された敵部隊は、それ以降も射撃しか行なえないため、攻撃力の低下は撃破数以上に大きくなるのだ。とはいっても、射撃は自動的に対象を選択するので、前列を狙い撃ちすることはできない。だからこそ先手を取って、格闘戦で敵の前列を潰しておくことが効果的なのだ。



### ●前列が撃破されたら隊列変更



### ■戦闘の例

#### 攻撃側の射撃



#### 防御側の射撃



#### 攻撃側の格闘



### ●無傷の部隊を狙って攻撃

先手を取ることのメリットを活かすためには、すでに壊滅寸前の部隊を狙うよりも先に、まだ無傷の部隊を狙って攻撃を仕掛けた方がいい。左記のように敵部隊の格闘能力を奪っておけば、それ以降は一方的に格闘戦を行なえるからだ。もちろん攻撃する自軍部隊も、なるべくダメージを負っていない方がいい。



## Tactics キャラクターの能力を最大限活用するために

キャラクターの能力を活かすには、キャラクターを効率よく成長させていくことが第一だ。それには戦闘でいかに効率よくEXPを得るか、またランクアップできる者を、いかに効率よく昇格させていくかということがポイントになる。ランクは階級に対応しているので、初期階級が高く初期ランクが低い者は、昇格させるのにかなりのAPが必要とする。APを無駄にしないためにも、会議には必勝の構えで挑みたい。

Sランクに到達した者はそれ以上成長しないので、Sランク以下の者と同一部隊に配し、EXPを得る手助けをさせるといい。

## ●効率のいいEXP取得方法

EXPは以下の条件で得ることができる。戦闘回数と撃破数がポイントになっており、それを踏まえて下の①～③の方法で、効率よくEXPを得ることができる。1は複数のキャラクターに戦闘回数と撃破数を集中させるための手段。ただし搭乗機が撃破されてしまっては何にもならない。他の部隊に先に攻撃させ、ダメージを負った敵を殲滅していく戦術がいいだろう。

## EXP入手のルール(1回の戦闘毎)

- 戦闘に参加した者全員に+3
- 3機編成の機体を1機撃破毎に+3
- 1機編成の機体を撃破毎に+10
- 艦長も上記同様分を入手

- なるべく1～2部隊にまとめて搭乗させる
- 1機編成の機体を積極的に狙っていく
- 余剰人員は艦長に設定する

艦長に設定できるのは条件を満たしたパイロットだけなので、ある程度ランクが上がった者を艦長にし、条件を満たしていない者はMSに搭乗させる。



序盤のデブ・ロングはEXP稼ぎにも、てこいの敵だ

## ■ランクの上限は「S」

**正統ジオン軍**

アムロ・レイ	LINK
指揮 12 魅力 9	EX
射撃 20 格闘 18	X
耐久 12 反応 20	
搭乗適性	E

▲Sランクになったら EXPが上限に達してもそれ以上のランクアプはない 能力成長もここが限界

## ■例:ランバ・ラルのランクと階級



小ランバ・ラルの場合、大佐でSランクとなるので、昇格もここまでキャラクターごとに、ランクと階級の対応は異なる。

## 1部隊で突き進む序盤の攻略戦

初期の所属キャラクターを効率よく成長させる方法として、1部隊に全員を搭乗させ、その部隊のみで出撃する戦い方が有効。他の部隊はすべて解散し、兵器を返却しておいてもいい。サクII C型かF型なら、序盤の61式戦車やセイバーフィッシュなど、1部隊で十分に撃破できるのにEXPが溜まるので、ランクや階級の低い者から昇格させていく。

この戦法がとれるのは、連邦軍にMSが登場するまで、さすがにMSとなると、1部隊では無理がある。それ以降の人員は、成長した者と組ませてEXPを得ていこう。

01部隊 VS 敵軍 D隊

▲序盤のデブ・ロングはEXP稼ぎにも、てこいの敵だ  
では1部隊で十分だ

## エースパイロットに適した機体をチョイス

せっかくキャラクターを成長させても、その能力を発揮できる機体に搭乗させなければ効果は薄い。能力値の高さによって格闘タイプ、射撃タイプと使い分けるのは当然だが、ポイントは反応能力。この能力が高い者を運動や限界が高い兵器に搭乗させると、飛躍的に命中回避率が向上する。後半でロールアウトするゲルググイエーガーやギャンクリーガーなど、1機編成でも限界が高い機体に、反応が高いキャラクターを乗せたい。

## ●1機編成の配置例を考える

上記2機種以外にもイフリートやドワッジ改など、1機編成の機体は性能的には申し分ないが、特に前列に配した場合、敵の格闘攻撃を1機で受けてしまうことになる（下記参照）。限界と運動が高い機体で、反応が高いキャラクターが搭乗していない限り、前列に出すのは危険だ。ゾックのように中～後列からの射撃に優れる機体は、適当なキャラクターを乗せて活用していくといいだろう。



◆ゲルグク系は中列で射撃性能を発揮できるが、格闘型のギャン系は危険な前列しかない

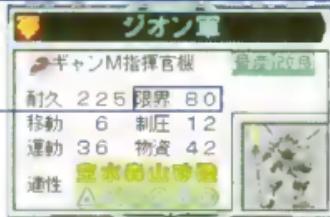
## ●前列にキャラクターを乗せる場合

前列は格闘戦の対象になりやすい。格闘の場合は攻撃対象が画面上から順に選ばれる。例えば敵の前列が1～2機の状態で格闘攻撃を仕掛けてきた場合、下図のように攻撃対象は上～中に絞られる。一番下は攻撃対象になりにくいので、キャラクターは上～中に乗せるよりも、一番下の機体に乗せた方が撃破される心配は少ない。

※例えば敵の前列が3機健在で、こちらは1がすでに撃破されている場合、攻撃対象は2→3→2となる



限界が高いほど、キャラクターの能力を反映



## ●MA運用の是非を問う

MAは耐久力が高く攻撃力もあるのだが、中～後列を占拠してしまうことと、運動、限界が低いこと、コストが高いことがネックとなる。支援射撃しかできないので、射撃能力の高いパイロットを乗せて、1～2機を活用していく程度でいいだろう。実際に使用してみたところでは、MAよりも3機編成の射撃系MSを中～後列にそれぞれ配した方が効率的かつ効果的と感じた。



アノザームではカンドムを苦しめたオザム・リードーだが、

## 驚異のバーフェクトジオング+NT

MAの中でもバーフェクトショーティングは別格。そのままでは単なる移動砲台たが、この機体はNTを乗せることで真価を発揮する。33×20という驚異的な腕部メカ粒子砲は、NTが搭乗することでさらに攻撃回数アップ。敵部隊を一掃できるほどの威力を見せる。ララやシャアなどの優秀なNTを乗せれば、もう怖いものはない。



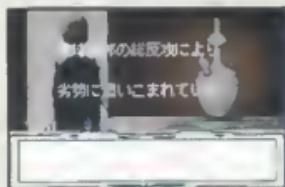
NTが乗ったバーフェクトショーティングの威力をぜひお試しあれ

# ゲーム開始時における 両軍の勢力図

## 第3次降下作戦終了直後が舞台

原作である『機動戦士ガンダム』の第1話「ガンダム大地に立つ!!」は、一年戦争が始まってすでに8カ月が過ぎた宇宙世紀0079年の9月18日のエピソード。ゲーム開始の時期は、宇宙世紀0079年4月頃の設定なので、アムロがガンダムに初めて搭乗するよりも前ということになる。

原作では、ジオン軍が第3次地球降下作戦を終了し、連邦軍が「V作戦」を発令した時期。このあとジオン軍は、連邦軍が「V作戦」で開発したMS群の活躍によって、敗戦に追い込まれてしまうが、ゲームはジオン軍を勝利させるのが最終目的。そういうた「if」の要素をふまえたうえでゲーム開始時のミリタリーバランスと制圧軍事拠点を、原作設定を織り交ぜて解説しよう。



原作では、連邦軍の圧倒的な力量の前に敗北を喫してしまうが…



## ジオン軍の軍事拠点

### ●オデッサ地域

ホーキサイトなど鉱物資源採掘基地群がある軍事拠点として知られる第1次地球降下作戦でジオン軍が接収した、資源が乏しいコロニー国家のジオン公国にとっては生命線とも言える地域で、原作でも連邦軍にこの地を奪還されてから、急激にジオン軍側の旗が悪くなっていた。

### ●北アメリカ

第2次地球降下作戦でジオン軍が接収。南北大陸にある連邦軍本部ジャチャローに囮みをきかせる意味で重要な地域。突撃機動軍の地球方面軍司令官であるガルマ・ザビ大佐が、ニューヨークに駐留していた。

### ●アフリカ

第3次地球降下作戦によってシオン軍が占領下に置いた『機動戦士カンドムZZ』などでは、この地のジオン軍残党たちの活躍が描かれた

### ●サイド3(宇宙)

サイトとは35~40のスペースコロニーの集合体における行政単位の呼称であり、サイド3はジオン公国の首都スム・シティのスペースコロニーを擁するサイド。地球から見て月の裏側に位置し、地球からもっとも遠い位置にあるためか、住人に地球連邦政府からの独立を希望する気運が高い。3番目に建設されたサイドでムンゾとも呼ばれる。

### ●グラナダ(宇宙)

月面に建設された都市で、ジオン公国、突撃機動軍の本拠地がある。地球上から見て裏側の位置にあり、キシリヤ・ザビ少将が駐留する。

### ●ソロモン(宇宙)

資源採掘用としてアステロイド・ベルトから引航した小惑星を改造した宇宙要塞。宇宙攻撃軍のドズル・ザビ中将が駐留している。

### ●ア・バオア・クー(宇宙)

小惑星を改造した宇宙要塞で、グラナダ、ソロモンとともに、ジオン本部(サイド3)を守護する最終防衛拠点として機能している。

## 第3次地球降下作戦終了直後のミリタリーバランス

※図はゲームにおける設定をもとにしています。

### 地上



▲北米、アフリカの2大陸と、ヨーロッパ大陸のはば半分を制圧しているゲームでは、ジオン軍の戦力も開戦当初レベルまで復旧したことになっており、連邦軍の残る6つの重要軍事拠点を制圧するべく、ギレン艦隊の委任を受けた5人の大佐が侵攻を再開する、なおオーストラリアのシドニーからは、ブリティッシュ作戦の被害で撃滅している。

### 宇宙



▶ゲームには直接登場しないが、ジオン軍と連邦軍の宇宙におけるミリタリーバランスは右のとおり。サイト6と月面都市のフォン・ブラウンは中立を表明している。サイド1、サイド2、サイド4、サイド5は、一週間戦争およびルウム戦役で壊滅している。

## 連邦軍の軍事拠点

### ジャブロー

連邦軍本部。南米アマゾンの密林の地下に大鍾乳洞を拡張した広大な軍事基地があり、作戦司令部だけではなく、宇宙船用ドックや兵器工場などを有する。厚い岩盤に守られ、核弾頭の爆撃にも耐えられると言われるこの要塞に対し、ジオン軍はコロニーライドを敢行。だが連邦軍宇宙艦隊の抵抗により失敗に終わる。

### ベルファスト

北アイルランドの都市で、連邦軍の要塞がある。機動戦士カンダムでは地球に降下したホワイトベースがシャフラーに向かう途中、第2ドックで修理と補給を受けた。

### トリンントン

フリティッシュ作戦の傷跡であるコロニーライド落点には巨大な窪みが広がっている。その側にある連邦軍の後方支援基地。基地の規模は小さく、戦略的価値は、基地そのものよりも格納庫に貯蔵された核弾頭にある。

### マドラス

インド東南部の都市で、連邦軍の要塞基地がある。インド北部戦線の拠点や、インド洋ならびに東南アジア地域の防衛の要。

### ハワイ

ハワイ諸島にある連邦軍の軍港基地。太平洋方面海軍の要衝。

### ヘキン

中国東部の都市で、連邦軍の基地がある。宇宙港施設も存在。

### ルナツー(宇宙)

月軌道を周回する鉱物資源採掘用の小惑星ユノーを改造した連邦軍の宇宙要塞。地球を挟んで月と対戦側の宇宙域に浮かんでおり、ジオン本国(サイド3)からもっとも遠いということから、最重要機密の宇宙兵器開発にも利用された。

### サイド7(宇宙)

建設中のスペースコロニーが多く、正確にはサイド7予定域。連邦軍のIMS実験施設がある。

# 連邦、ジオン両軍の将兵と組織形態

## 原作情報を活かした人物設定

ジオン軍は、機動戦士ガンダムをはじめとする原作において、連邦軍の敵役として登場する組織。だが、独立戦争が題材だけあって、敵役であるジオン軍にも細かい設定が用意されている。両軍の組織図などプレイヤーキャラであるガルマとマ・クベを取り巻く設定を紐解いてみよう。

◀ プレイヤーキャラであるガルマとマ・クベも、機動戦士ガンダムに登場した人物



### 北米方面軍司令官

### ガルマ・ザビ

ジオン公国公王デギン・ソド・ザビの4男で、突撃機動軍大佐。地球攻撃軍の司令官だが、ザビ家の間ゆえの人事だと本人も自覚しているらしく、立場に見合った戦功を実力で立てて周囲を納得させようと焦るあまり、冷静さを欠くこともある。父デギンとは年が離れ、母ナルスとは幼少のころに死別しているためか、兄ドズルと姉キシリアに強く情を寄せ、ドズルとキシリアも末の弟である彼を大層可愛がっている。

シャア・アズナブルとは士官学校の同級生。温室育ちの御曹司で人を疑うことを知らず、原作ではテギンを父の仇と憎むシャア（キャスバル・レム・ダイクン）の策にはまって、ホワイトベースにガウで特攻を敢行。戦死した。



（これこそが打倒すべき  
地球連邦の体質ということか）

▲考案をすると、自分の前髪を梳いでいるクセがある『おぼっちゃん』ジオン国民には人気がある。

副官: ダロタ

第2部での役職: 新生ジオン軍総大将

### オデッサ防衛軍司令官

### マ・クベ

ジオン突撃機動軍大佐。キシリア・ザビ少将の懐刀と噂され、事実キシリアから地球上で最大の鉱物資源探掘基地（オデッサ）を任されている。襟にスカーフが付いた特注の軍服に身を包み、常に冷静に振る舞う男。派閥意識が強く、ランバ・ラル（ドズル派）隊への補給を阻止するなど、味方にも策を弄する陰謀家。目的のためには手段を選ばない性格ゆえに、常人には暴挙としか思えないような行動に出ることもある。壺などの骨董品集めが趣味で、上官であるキシリアに良品と思われるものを献上していた。

原作では、サイド5のテキサスコロニーでギヤンに搭乗してアムロのガンダムに挑み、敗北して死亡。シャアと張り合った結果だった。



必ずやキシリア様の期待に応えて  
ご覧に入れます

▲原作ではオデッサの戦いに敗北し、キシリアに見限られた。成功していればさらに出世した可能性もある。

副官: ウラガン

第2部での役職: 正統ジオン地球方面軍大将

## ▶ 原作に見る両軍将兵の対立関係

機動戦士ガンダムは、物語にシオン軍と連邦軍の戦争という背景がある。MSという特殊な兵器が登場するだけで、描かれているのは連邦軍将兵とジオン軍将兵の人間ドラマなのである。ゲームは、味方同士も含めて、原作で描かれた人間関係が、セリフやイベントで再現されている。登場キャラたちの原作における対立関係などをいくつかピックアップして紹介しよう。

### ●ガルマ・ザビVSホワイトベース隊(アムロ)

ガルマは、「機動戦士ガンダム」第6話「カルマ出撃す」以降、ホワイトベース隊のアムロが搭乗するガンダムに辛酸を舐めさせられ、第10話「カルマ散る」で、撃墜されて戦死する。

カルマが戦死に追いこまれたのは、シャアの裏切りが原因。だか原作のカルマは、シャアがザビ家に恨みを持っていることを死の直前まで知らなかつたそのためゲームでシャアの誘いに乗らなかつた場合は、最後までシャアを親友と信じる。



◀ゲームでは原作の第11話「イセリナ、恋のあと」とも、隠ステーションという形で再現している

### ●バーニー(バーナード・ワイズマン)VSクリスチーナ・マッケンジー

2人はOVA「機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争」の登場人物で、クリスは連邦軍のニュータイプ用MSアレックスのテストパイロット。バーニーはそれを強奪するシオン軍サイクロプス隊の一員という設定。2人は少年アル(アルフレッド・イスルハ)を通じて出会い、惹かれあう。だがバーニーは、核攻撃を阻止するため、ザクⅡ改でアレックス強奪に再挑戦して戦死。アルは、クリスがバーニーを殺したという事実を知っていたが、それを知らないクリスに対し、隠し通すことを決意した。

### ●ニムバス・シュターゼンVSユウ・カシマ

ユウは、セガサターン用ソフト「機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY」のプレイヤーキャラクターで、射撃センスに優れたMSパイロット。ニムバスはMSイフリートを駆る敵パイロットとして登場した。EXAMを通して感じる敵意に、人殺しという樂を思ひ知らされるユウと、EXAMを服従させるためにシステムの母体であるマリオンを汚し、戦争を殺し合いの場として考えるニムバス。相容れない2人は、EXAMがない状態でも激しく感情をぶつけ合う。



◀特定のキャラクター同士が戦いを行うと原作「どうなんだ会話」が発生(P156参照)

### ●マ・クベVSレビル

マ・クベとレビルは、「機動戦士ガンダム」第25話「オデッサの激戦」で、防衛側と攻略側の司令官として対戦した。防衛戦は敗北に終わり、マ・クベはキシリアの信望を失うことになる。敗北の要因としては、ホワイトベース隊(アムロ)に連邦軍のエルラン中将との密通を暴かれ、作戦の切り札だった核弾頭を撃墜されたことが大きい。ただしアムロがいなくとも、連邦軍の圧倒的な物量作戦の前に、敗北していた可能性は高い。



◀マ・クベでゲームオーバーになると、オデッサの戦い後にもらった原作のセリフを見られる。

### ●ギニアス・サハリンVSシロー・アマダ

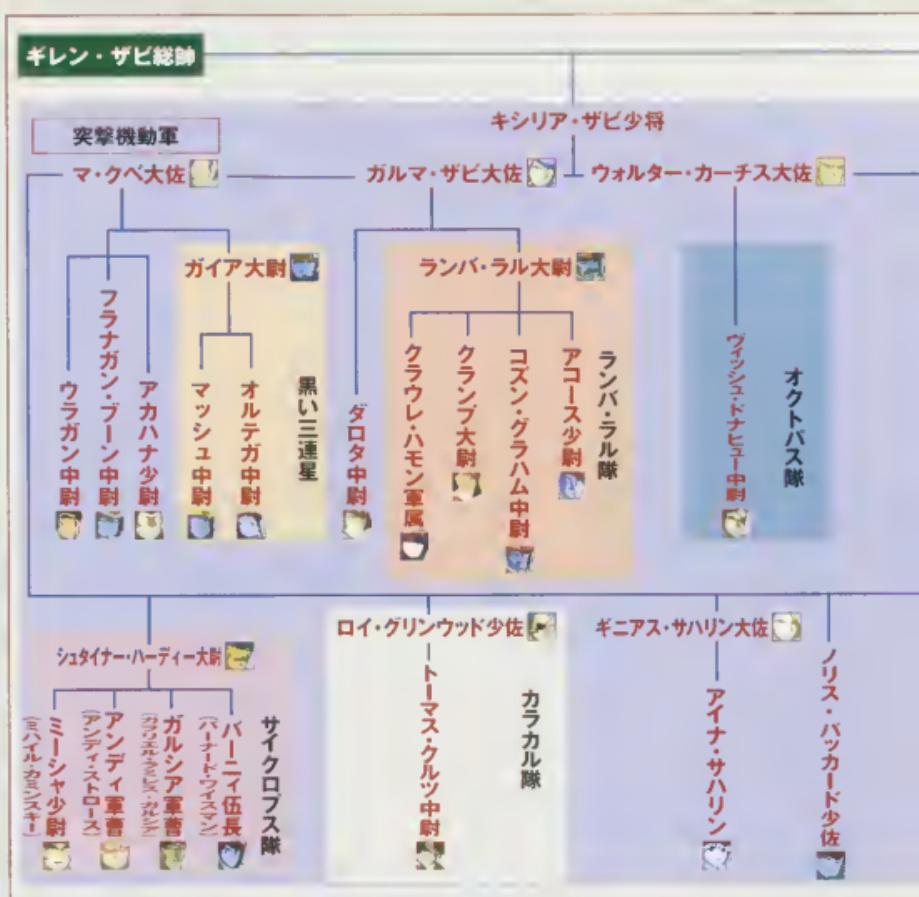
2人はOVA「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」の登場人物。シローは連邦軍の第08MS小隊の隊長で、ギニアスはジオン軍の技術士官という設定。物語のラストでシローはガンダムEz8、ギニアスは自ら開発したアブサラムⅢに搭乗して対決した

実はシローは、物語の途中でギニアスの妹アイナと恋におちる。連邦軍兵とジオン軍兵。敵として出会った2人の恋も作中で描かれた。本作では、2人の恋が実るギニアスとノリスが死亡。アイナも行方不明という数々な結果に…。

### ●ヴィッシュトナヒューVSマスター・P・レイヤー

レイヤーは、ドリームキャスト用ソフト「機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…」のプレイヤーキャラクターで、ヴィッシュトナヒューはレイヤーの好敵手となるジオン軍のMSパイロットとして登場した。2人の勝負は一年戦争終結の翌日、ヴィッシュトナヒューの戦死で決着がつく。ヴィッシュトナヒューは有能な軍人であるレイヤーに、レイヤーは友軍を逃がすために命を賭けたヴィッシュトナヒューに、敵同士でありながら友情と呼べるものを感じていた。

# ジオン軍の組織図(ゲーム開始時)



## 突撃機動軍

地球からの資源調達と地上制圧を任務とする軍。月面基地グラナダに駐留するキシリア少将が統括している。地上軍は基本的にキシリアの配下だが、ドスル中将配下の部隊が地上で行動することもあり、地上にいる軍=突撃機動軍ではない。

## 宇宙攻撃軍

宇宙空間で作戦を行う軍で、ジオン軍の主戦力。宇宙要塞ソロモンに駐留するドスル中将が統括する。地上軍のすべてが突撃機動軍ではないように、宇宙で行動するキシリア少将配下の部隊もいるので、宇宙にいる軍=宇宙攻撃軍ではない。

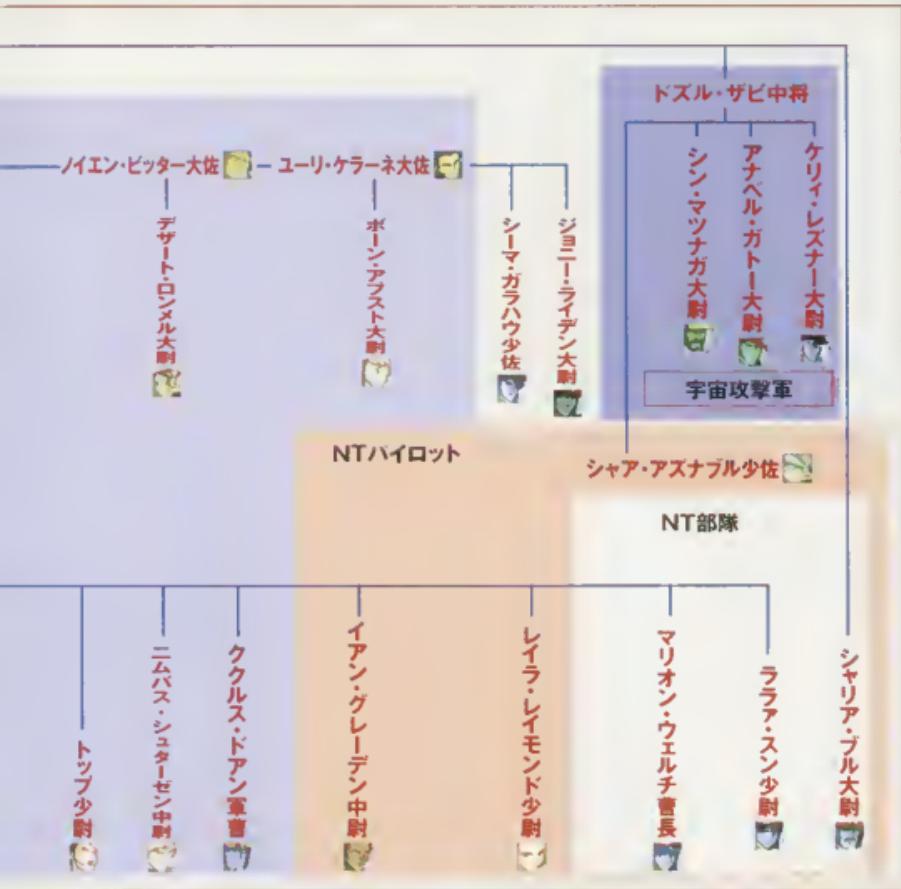
## 黒い三連星

キシリア配下の部隊で、ジェット・ストリーム・アタックという3機縦列陣形攻撃を得意とする。ルウム戦役で連邦軍のレビル将军を捕虜にした戦功で両軍に名を知られている。本来は宇宙の部隊だが、キシリアの命令で地上軍のマ・クベを援護。

## ランバ・ラル隊

ランバ・ラルと副官のクランブが指揮する部隊。宇宙攻撃軍所属だが、原作ではドスル中将の命令で、ガルマの仇であるホワイト・ペース隊討伐のために地上に降りた。ゲリラ戦を得意とし、MSなしでも敵に白兵戦をしかける勇士の部隊。

ジオン公国の戦力はドズルの宇宙攻撃軍と、キシリヤの突撃機動軍に分かれるが、ザビ家の将官が、各自の思惑で人事権を使用しており、曖昧な点も多い。下はゲームにおけるジオン軍の組織図。図下に原作における組織内集団の設定情報を掲載している。



### サイクロプス隊

シュタイナー・ハーティーが隊長を務める特務部隊。原作では、連邦軍のNT用MSを強奪する「ルヒコン作戦」に従事。作戦指揮官のキリング中佐がグラナタから指示を出していたことから、彼らもキシリヤの配下であった可能性が高い。

### NT部隊

NTの軍事利用に、いち早く目をつけたキシリヤが組織した部隊。ドスルに罷免されたシャアを登用して隊を任せた。シャリア・ブルは、ギレンの命令で配下から部隊に出向。マリオン・ウェルチが部隊にいるのは、当ゲームのオリジナル設定。

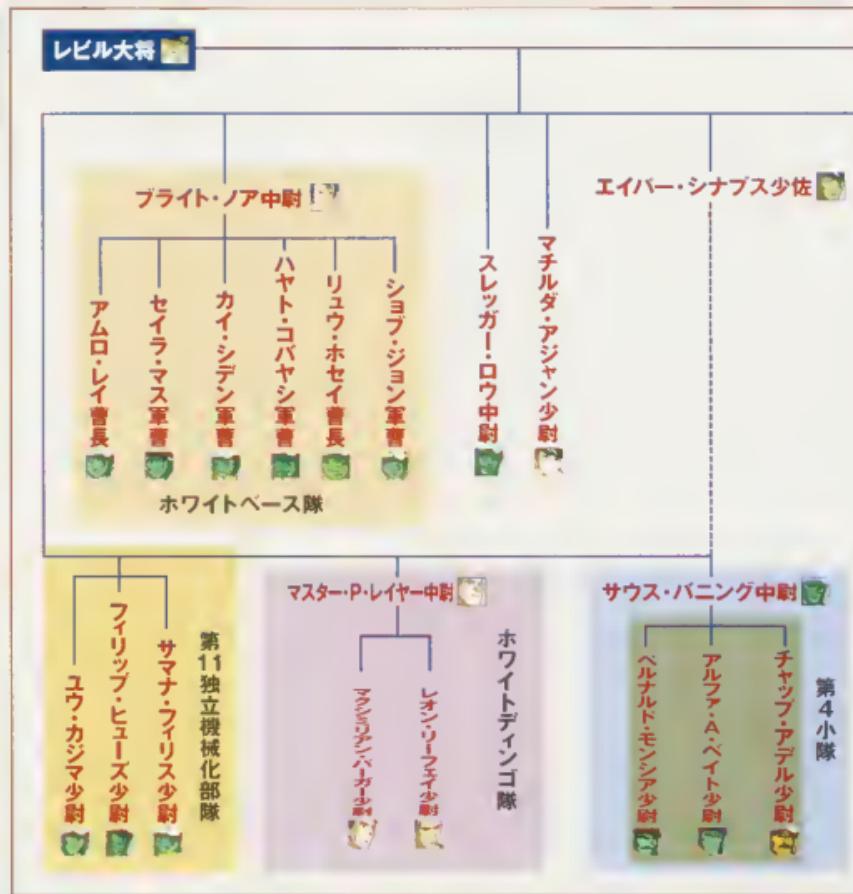
### カラカル隊

リビア砂漠からスエズ運河西岸を作戦地域としていた特務部隊。隊長のロイ・グリンウッド少佐がサイド4の出身であり、隊員もジオン本国（サイド3）以外の出身者が集められたため、外人部隊と呼ばれる、常に過酷な任務に従事させられた。

### オクトバス隊

オーストラリア駐屯軍司令官ウォルター・カーティス大佐が大戦末期に組織した秘密部隊。運営は、統合輸送部隊指揮官ユライア・ヒープ中佐が行う。ヴィッシュ・ドナヒュー中尉は、防衛していたアリスス・ブリンクの陥落後、隊に協力。

## 連邦軍の組織図(ゲーム開始時)



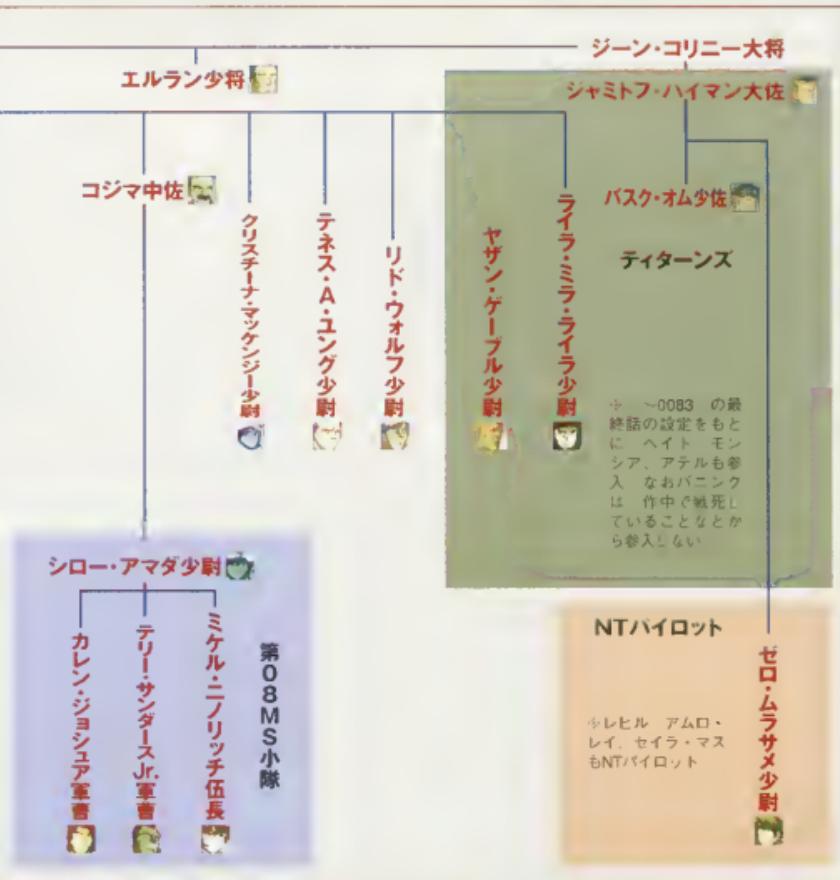
## ホワイトベース隊

本来は、バオロ・カシアス中佐率いる連邦軍MS試験運用部隊のこと。だがサイド7寄港中に、シャアか率いる部隊に襲撃され、多くのクルーが死傷。急場しのぎでサイド7の避難民の一部を加え、ホワイトベース隊を運用したクルーたちのことを一般的にホワイトベース隊とよぶ。リュウ曹長の戦死後、スレッカーコ中尉が編入された。

## 第4小隊

サウス・バニングが隊長を務めるMS部隊。機動戦士ガンダム0083「スターダストメモリー」で彼ら4人が再会したとき語られる設定で、「不死身の第4小隊」と呼ばれていたらしい。所属大隊名は不明。戦果は不明だが、彼らの腕前から察するとエース部隊だったようだ。バニングは、同時に戦死。隊員たちは、ティーターンスに編入された。

地球連邦政府は全地球規模の行政府であり、連邦軍には多数の将官が存在。実質的な指揮官はレビル大将で、ソロモンでティアンムが戦死したあと、宇宙戦も指揮したことを考えると、人材は乏しかったのかもしれない。下にはジオン軍と同形式で連邦の組織図と集團の設定を掲載。



### 第11独立機械化部隊

ロコージン大尉が率いる部隊で、任務にMS運用データの収集も含まれていたため、過酷な戦場にかり出されることが多かった。オテッサ作戦にも参加。一年戦争末期は、バク准尉を加えて北美方面で作戦に従事。ニムバス・シャターケン大尉の襲撃でバク准尉が戦死、強奪されたRX-79 BD2号機を奪還するためにサイド5があった宙域に移動した。

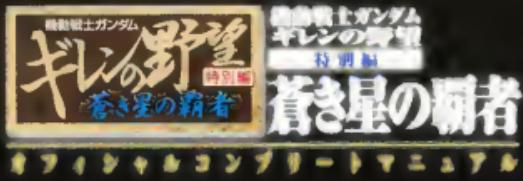
### ホワイト・ティンゴ隊

マスター・P・レイヤー中尉が隊長を務める連邦軍MS遊撃部隊。オーストラリア方面軍指揮官スタンリー・ホーキンス大佐の指揮のもとで任務に従事。生物環境兵器「アスタロス」を所持するジオン軍のマッチモニード隊を追って、オーストラリア大陸を転戦。アリススプリングス要塞や、トリンントン基地防衛などの作戦で戦功をあげている。

### ティターンズ

ジャミトフ・ハイマンの提唱によって、連邦軍内に設けられた組織。一年戦争の3年後、宇宙世紀0083年11月に起きた、北米大陸へのコロニー落下事故(※「～0083」の物語)を受けて、同年12月に結成。地球至上主義のもと、旧ジオン公国軍の残党狩りを主任としてし、エリート部隊として特権が与えられた。初出は「機動戦士Ζガンダム」。





機動戦士ガンダム  
エレンの野望  
特別編  
蒼き星の覇者

オフィシャルコンプリートマニュアル

# CHAPTER 2

## シナリオ攻略

Scenario Capture



# 地球制圧までの作戦の流れ

## ▶ 第1部概要

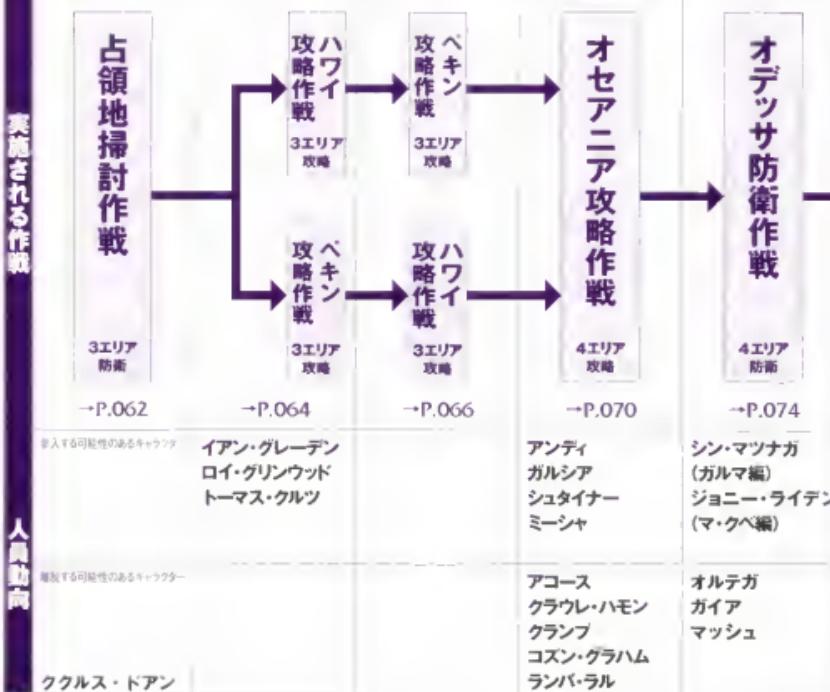
シナリオは大きく2部に分かれている。ガルマ編とマ・クベ編でイベントの内容などは異なるが、どちらも第1部は地球制圧が目的となる。ジョンの精銳を率いて連邦軍との戦いに勝利を収めよう。

## 12の作戦を順番に達成

本書では実施される作戦によって、シナリオを12のSTAGEに区切り攻略していく。下のチャートで示しているように、地球制圧が完了するSTAGE10までが第1部だ。作戦には、攻略作戦と防衛作戦が存在するが、どちらも定められたエリアを順番に戦っていくことに変わりはない。最終的に、作戦目標に設定された重要エリアでの戦

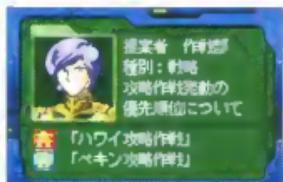
闘に勝利すると次STAGEへ移行する。個々のエリア戦闘も作戦によって攻略戦と防衛戦に分かれ、ひとつのSTAGEにおけるその回数は3~4マップ分程度。ただし、攻略戦で敗北すると敵が自領に進攻して別エリアで防衛戦が発生したり、防衛戦に敗北するとエリアを奪われ、次ターンでエリア奪還のための攻略戦を行うなど、敗北すると戦闘回数は増える。また、どちらの場合も敗北後の戦闘で再び負けるとゲームオーバーだ。

### STAGE 1 STAGE 2 STAGE 3 STAGE 4 STAGE 5



## ルート選択で戦闘エリアが変化

STAGEによっては、作戦目標や進行ルートを選択する会議イベントが発生することがある。作戦目標の選択は、どちらの重要エリアを先に攻略するか、といったもので、選択しなかった方は次のSTAGEの作戦目標になる。また、進行ルートの選択は、目標となる重要エリアは同じだが、途中のエリアが異なるというものだ。なお、同じエリアであっても、STAGEやルートが異なると、自軍と敵軍の初期配置が変化したり、発生するイベントなどが違う場合があるため注意が必要だ。



◆作戦目標の選択はSTAGE2 6で発生。選択しなかった目標がSTAGE3 7の目標になる

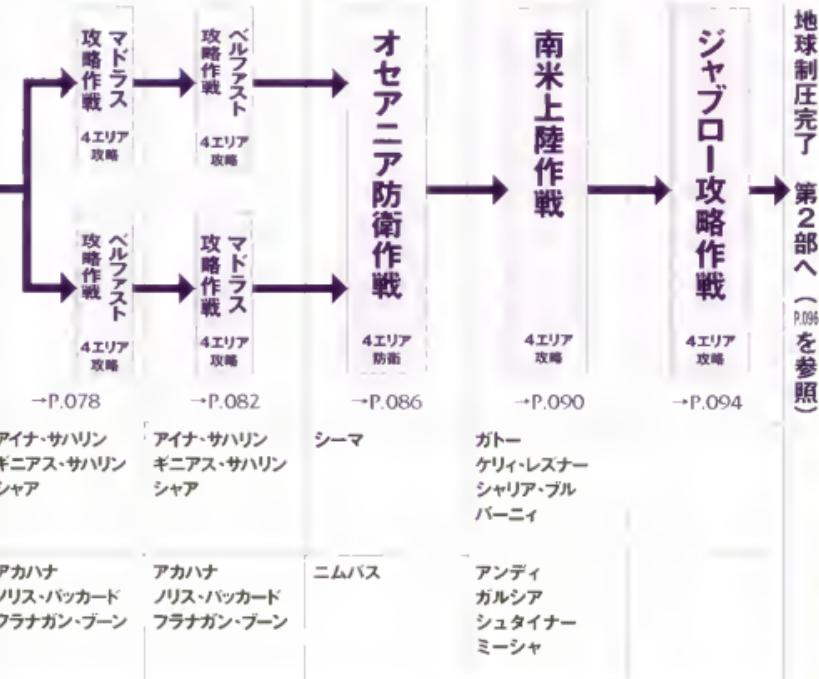
## STAGE進行で参入・離脱するキャラクター

STAGEを進めていくと新たなキャラクターが続々と登場てくる。自軍団に直接参入する場合と、未所属として登場する場合があるので、能力の高いキャラクターが未所属で登場したなら、すぐに会議で転属させたい。また、特定のイベントを発生させないと登場しないキャラクターも存在し、キャラクターが死亡して、その後登場しなくなるイベントもある。下にそのSTAGEで登場する可能性のあるキャラクターと、離脱する可能性のあるキャラクターを挙げているので参考にしてほしい。



◆イベントで死亡したり、行方不明になったキャラクターはゲームに2度と登場しなくなる

## STAGE 6 STAGE 7 STAGE 8 STAGE 9 STAGE 10



# 作戦開始時のジオン軍の情勢

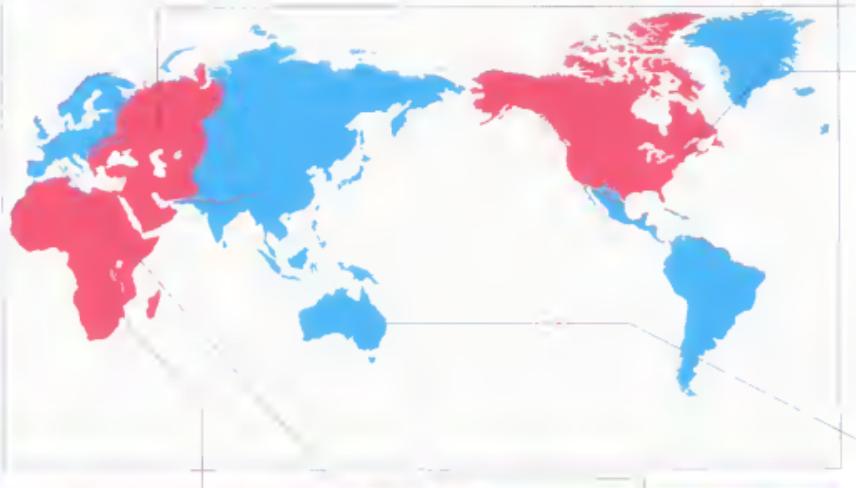
## ▶ 第1部概要

設定上は5人の幹部それぞれに担当地区が決められているが、実際に  
は、プレイヤーキャラクターの軍団が単独で地上の制圧を行わなければならない。他の軍団長の情報は所属人員に注目しておけばいい。

### 作戦開始時の勢力図

シオン勢力圏

…連邦勢力圏



#### ノイエン・ピッター軍団

〔アフリカ担当〕



友好度

ガルマ: 55 マ・クベ: 40

## 能力

人事 40 兵器 60 戰略 50

## 所属人員

ノイエン・ピッター大佐

→P.145

テサート・ロンメル大尉

→P.144

#### ユーリ・ケラーネ軍団

〔ヨーロッパ担当〕



友好度

ガルマ: 45 マ・クベ: 35

## 能力

人事 40 兵器 50 戰略 60

## 所属人員

ユーリ・ケラーネ大佐

→P.147

ホーン・アフスト大尉

→P.146

## マ・クベ軍団

[ユーラシア担当]



友好度

ガルマ: 45

能力

人事 50

兵器 70

戦略 30

## 所属人員

マ・クヘ大佐	→P.146
カイア大尉	→P.141
オルテカ中尉	→P.141
マ・シュ中尉	→P.146
フナガン・フン中尉	→P.146
アカハナ少尉	→P.139

## ガルマ・ザビ軍団

[北アメリカ担当]



友好度

マ・クヘ: 30

能力

人事 50

兵器 40

戦略 60

## 所属人員

ガルマ大佐	→P.141
ランバ・ラル大尉	→P.147
クランプ中尉	→P.142
アコース少尉	→P.139
コズン・クラハム少尉	→P.143
クラウレ・ハモン軍属	→P.142

## ウォルター・カーティス軍団

[オセアニア担当]



友好度

ガルマ: 50 マ・クヘ: 30

能力

人事 60

兵器 40

戦略 50

## 所属人員

ウォルター大佐	→P.140
ヴィンシュ中尉	→P.140

## 序盤の情勢を把握し、有利に戦いを進めていこう

ガルマ編ならランバ・ラル隊の5人、マ・クベ編なら黒い三連星の3人が初期状態での部下となる。STAGEを進める上で、キャラクターは多いほど有利なのが、第2部で敵対することになる軍団長のキャラクターを引き抜いても、結局は離反してしまうし(P.097参照)、イベントによって離脱してしまうキャラクターもいる。そういう点に注意して転属させるキャラクターを決めよう。初期状態における未配属キャラクターの中では、ノリス・バッカードが能力も高くオススメだ。

なお、初期状態で配備されているユニットだけで、当分の間は戦っていける。最初に補給できるユニットは、どれも力不足のものが多いので、あえて補給はせず、APを温存するように心掛けよう。

## ガルマ

戦略行動中

▲他の軍団長が連邦軍のエリアを攻めることはない。攻略ルート決定の会議などは各軍団長の経意で決定されるが、実施はプレイヤーが担当する軍団だけで行う

## 初期段階から補給できる兵器

MS ザクⅡC型・A	→P.111
MS ザクⅡC型・B	→P.112
MS ザクⅡF型・A	→P.112
MS ザクⅡF型・B	→P.112
MS ザクⅠ・A	→P.111
MS ザクⅠ・B	→P.111
航空機 トップ	→P.112
車両 マセラ・アタノク	→P.113

## 未所属の人員

ノリス・バッカード少佐	→P.145
ニムハス中尉	→P.145
トップ少尉	→P.145
ククリス・ドアン軍曹	→P.142

## STAGE攻略

## チャートの見方

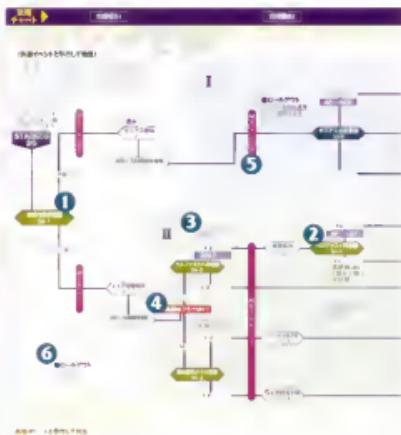
## ▶ 第1部概要

幹部会議や選択イベントにより、複雑なストーリー分岐を見せる本作。ここでは、それらの分岐ポイントを【攻略チャート】によって紹介。また、チャートの詳細を【EVENT GUIDE】と【MAP TABLE】において解説する。

各STAGEの概要をまとめた【攻略チャート】は、ヨコ軸を戦闘マップごと（例：攻路01など）に区切り、大まかなシナリオの流れを表現している。基本的にこのチャートさえ理解すれば、分岐などの情報は一目瞭然。スムーズにゲームを進めることができるとだろう。しかし、イベントの一部には次STAGEの分岐に影響を及ぼすものもある。右

のページに、それらのイベントをリストアップしたので、忘れずにチェックしておこう。また、各イベントの詳細、及び戦闘マップの詳しい情報を知りたい人は、解説ページに掲載した【EVENT GUIDE】や【MAP TABLE】を参照しよう。各イベントや戦闘マップに振られた“リンク合番（例：S3-5など）”で、簡単に検索することができるぞ。

## イベント攻略チャートの見方



## ①イベントアイコン

ゲーム中で展開されるさまざまなイベントを「会話」「選択」「報告」といった3つの種類に分類。なお、プレイヤーが任意で提案する会議イベント（例：「人事」や「改良」など）及びほかの軍団長がランダムで提案てくる「議題」に関しては、チャート内には掲載していない。

**会議イベント** ルート選択やキャラクターの参入、離脱にからむ議題が上る会議

**選択イベント** 選択肢が出現するイベント

**報告イベント** 副官からの報告を中心としたイベント

チャートは、共通 カルマ編 マ・クヘ編の大きさ3つのエリアに分かれている。共通はどうらのキャラクターでプレイしても発生するイベントを繋いだメインチャート。カルマ編 マ・クヘ編のエリアにあるイベントは、それぞれのキャラクターでプレイした場合に、共通エリアのイベントと平行して発生するイベントを掲載。また、エリアにおける魅敵（攻路敵・隠密敵の2種）で時間軸を区切っている。

## ②サブカテゴリ

イベントアイコンに付随する情報を、3つのタイプに分けて、補足解説しているもの

- AP イベント発生や選択結果によるAPの増減
- 兵器 イベント発生や選択結果による兵器の配備
- 敵勢力 イベント発生や選択結果による敵勢力の増減、次回の戦闘で反映される

## ③人事動向アイコン

キャラクターの移動を表したアイコン。それぞれの意味を以下のようにになっている

- (登場)：キャラクターが登場し、未配属となる
- (参入)：キャラクターが自軍団に加わる
- (任務中)：キャラクターが一時的にいなくなる。
- (離脱)：イベントの結果によって復帰or離脱
- (復帰)：キャラクターが死亡したり、行方不明になり、ゲームに登場しなくなる
- (復帰)：任務中となっていたキャラクターが復帰。任務中に移行する前の所属場所に戻る

## ④重要フラグ

STAGEをまたいで影響を及ぼす重要イベントを示す（詳しくは右ページ）

## ⑤戦闘エリア

ユニット同士が実際に戦闘を行うマップ名を示す。マップ名に振られたリンク合番は、解説ページの【MAP TABLE】と対応している。

## ⑥ロールアウト

その時点で「補給」が可能になる兵器名を示す。

# STAGEをまたいで影響を及ぼす重要イベント

次STAGEに影響を及ぼす重要なイベントは、キャラクターの動向に関わるものが多い。これらのイベントをきちんと把握し、貴重な人材たちを確保しよう。特に注意したいのが、下の図で紹介している「木馬撃破フラグ」。このイベントは、木馬を撃破したSTAGEにより、その後のイベントが変化する。STAGEや選択によっては、優秀な人材が「参入」したり、所属していたキャラクターが「離脱」したりもする。【S6-22 木馬隊再結成】の報告イベントを見ると、「木馬撃破フラグ」が消滅するので注意しよう。



◀STAGE11でシャアとNT部隊を仲間に加えるには複数の条件を満たしてお必要がある

## 木馬撃破イベント発生のタイミング

### STAGE4

【S4-8 フル隊木馬撃破】→STAGE5のチャート進行に影響

### STAGES5

【S5-12 木馬撃破】→STAGE6のチャート進行に影響

### STAGE6、7

【S6-23 ノアフローに散る】→STAGE7の【S7-6 テキサスの攻防】の発生に影響

### STAGE6、7

【S6-22 木馬隊再結成】→木馬撃破フラグが消滅

## 攻略ページの戦闘集団の表記と所属キャラクター

連邦軍	
<b>木馬隊</b>	<b>08小隊</b>
● フライト・ノア	● ノーラ・アマタ
● アムロ・レイ	● カレン・ショュア
● カイ・シテン	● テリー・サンタース Jr
● セイラ・マス	● ミケル・ニノリノチ
● ハヤト・コハヤシ	
● ノヨフ・ショーン	<b>第4小隊</b>
● リュウ・ホセイ	● サウス・ハニンク
<b>ホワイトティンゴ隊</b>	● アルファ・A・ハイト
● マスター・P・レイヤー	● ヘルナルト・モンシア
● レオン・リーフェイ	● チャップ・アテル
● マイク	
マクシミリアン・ハーカー	

## キャラクターの動向に間わるイベント

### STAGES

#### イベント キャラ移動への影響

【S5-15 包囲突破】	第1部終了時カラカル隊参入
【S5-16 カラカル隊退却】	第1部終了時カラカル隊離脱

### STAGE6.7

【S6-21 シャア参入】	STAGE11のシャアとNT部隊の参入と離脱に影響 P101参入
【S8-10 無かれしま】	●NTAGE9のマリオン・ウェルチの参入に影響 P090参入 ●NTAGE11のシャアとNT部隊の参入に影響 P101参入

### STAGE8

【S9-2 捕获要員の派遣要請】	イーネット内戦拠点の結果かSTAGE11のノアとNT部隊の参入に影響 P101参入
【S9-7 作戦中止】	●会議で中止に賛成 といった場合 第1部終了時サイクロフスマ隊参入 ●会議で中止に反対 といった場合 第1部終了時サイクロフスマ隊離脱

### STAGE9

【S10-6 開発中止】	第1部終了時セロ・ムラサメ・レイラ・レイモント参入
【S10-7 開発続行】	カラム揚 第1部終了時フロト・セロ・NT001離脱 マ・クヘ編 第1部終了時フロト・セロ・NT001参入

### STAGE10

【S10-6 開発中止】	第1部終了時セロ・ムラサメ・レイラ・レイモント参入
【S10-7 開発続行】	カラム揚 第1部終了時フロト・セロ・NT001離脱 マ・クヘ編 第1部終了時フロト・セロ・NT001参入

## ジオン軍

ランバ・ラル隊	サイクロフスマ隊
● ランバ・ラル	● ユナイター・ハーティ
● コスン・クラハム	● カルシア・カフリエル・ラミレス・カルシア
● アコース	● アンティ・ストロース
● ランフ	● ミーシャ
● クラウレ・ハモン	● ハイル・カミンスキ
黒い三連星	● ハーニィ
● カイア	● ハーナート・ワイスマン
● オルテカ	● ナリス・アーヴィング
● マッシュ	● マリオン・ウェルチ
カラカル隊	NT部隊
● トーマス・クルノ	● ララ・スン
● ロイ・クリンウッド	● ヤリア・フル

## STAGE

## 01

第1部

▶ アンカレッジ(タシケント)防衛まで

## 占領地掃討作戦

再開される地球侵攻を前に、占領地の残敵を掃討する作戦。ガルマ担当の北アメリカとマ・クベ担当のユーラシアで展開する。

攻略  
チャート

防衛戦01

防衛戦02

防衛戦03

(共通イベントと平行して発生)

M-1-1: ディープ

M-1-2: ラブ・ラドール

M-1-3: アンガルク

イセリナとの出会い S1-5

## ■ロールアウト

サフⅡ: 機・A

サフⅡ: 機・B

空中用サフ

オクⅡ: F&amp;G&amp; カルマ機?

**オープニング**  
主力兵器の進軍 S1-1

モード一覧 / 開始から防衛戦01までの間に、会議や戦略フェイスのチュートリアルイベントが発生。

主力兵器の進軍

S1-1

モード一覧 / 開始から防衛戦01までの間に、会議や戦略フェイスのチュートリアルイベントが発生。



## ■ロールアウト

サフⅡ: 機・A

サフⅡ: 機・B

空中用サフ

オクⅡ: F&amp;G&amp; カルマ機?

(共通イベントと平行して発生)

M-1-4: バイコヌール

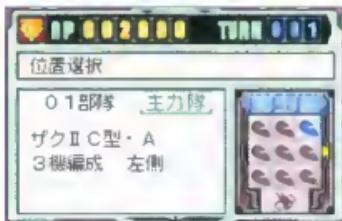
M-1-5: イラン・クルスク

M-1-6: タシケント

キジリアとの密談 S1-6

## 少数精鋭の部隊編成を

初めから4部隊が編成されているが、連邦にMSが登場するまではそれほど戦力はいらない。配備されているザクIIを3部隊に編成しなおし、各部隊に人員を配置しよう。部隊が少ない方が1部隊あたりの経験値が増えるので、人員が成長しやすい。余ったザクI・Aやマゼラ・アタックは返却してAPの足しにして良い。会議では転属願いを出して、できるだけ軍団の人員を増やそう。



連邦軍がMSを投入するのは  
STAGE 4。それまではこのままの編成で戦えるはすだ。

## STAGE 1 EVENT GUIDE

## S1-1:会議 主力兵器の量産

共通

作戦発動の直後に開催される初めての幹部会議。ストーリー展開には関わらない議題なので、幹部会議の駆け引きを覚える意味で自由に振舞っていい。議題は兵器局の提案で、議題種別は兵器。賛成にはユーリ、反対にはウォルターが回り、プレイヤー以外の軍団長は2対2に分かれるので、プレイヤーキャラが支持する意見が多数派になる。歎の優位を生かしつつ賛同者を増やして勝つのが理想的だ。

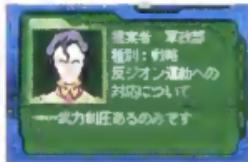


◆初期友好度が高い  
カルマでのブレイの  
方が「説得」がしや  
すい マ・クへのと  
きは説得を試みない  
のも手

## S1-2:会議 抵抗運動への対処

共通

占領地に撲るアースノイトの反シオン運動への対処を検討する。議題種別は戦略で、血氣にはやるヒッターや冷血漢マ・クベが武力鎮圧、穏健派のウォルターが宣撲工作を提唱する。どちらの方法を探ってもリスクがあり、武力鎮圧ならククルス・トアンの失踪を招き、宣撲工作だとAPを消費する。毎ターン増加していくAPより2度と戻らない人員の方が重要なのは自明。宣撲工作を支持したい。



◆戦争では、戦闘だ  
けでなく、軍政も重  
要な位置を占める。  
しかし軍団長の意識  
はさまざまだ

S1-3:報告 ドアン失踪

S1-4:報告 事態収拾

S1-5:報告 イセリナとの出会い

S1-6:報告 宣撲工作は成功し 抵抗運動は鎮まる 工作費を軍団の予算から抽出する

S1-7:報告 カルマか敵に対する前ニューヨーク市長エッシュンハーバーの娘 イセリナと出会い

S1-8:報告 マ・クへと直属の上司であるキンリアとの交信 マ・クへは忠誠を誓う

## STAGE 1 MAP TABLE

## STAGE 1 戦闘マップ一覧

## M1-1:チャーチル



## M1-2:ラプラドル



## M1-3:アンカレッジ

M1-1 ~ M1-3  
ガルマ編

どのマップも拠点が豊富に配置されているので、防御と回復に活用しつつ戦おう。

## M1-4:ハイコスール



## M1-5:ノヴォシビルスク



## M1-6:ダシケント

M1-4 ~ M1-6  
マ・クベ編

砂漠や平地など防御修正のない地形が多く、ノーガードの撃ち合いになりやすい。

02

第1部

# 第1次攻略作戦

いよいよ連邦軍が掌握している地域への攻勢を始める地球方面軍。  
STAGE最初の会話によって作戦地がペキンかハワイに変化する。

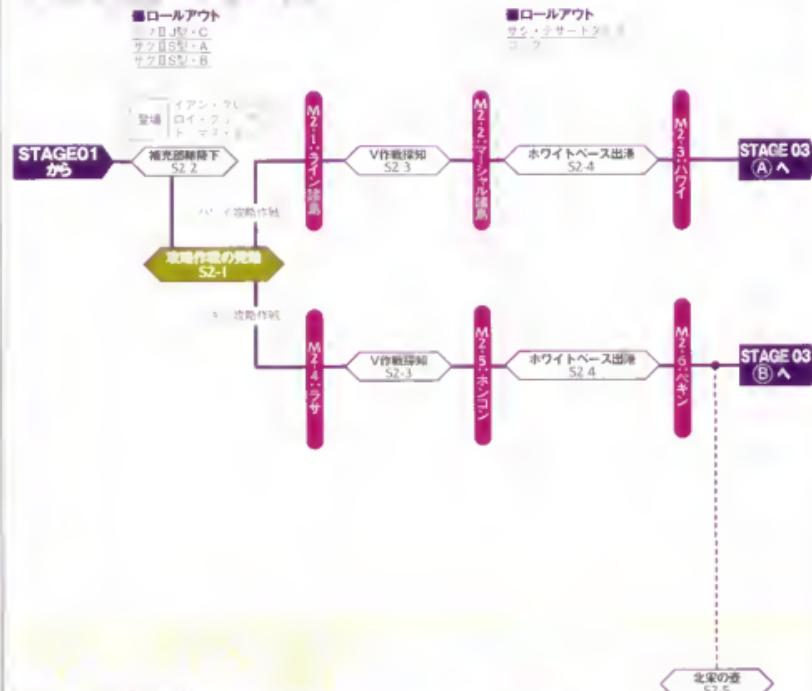
攻略  
チャート

策略篇01

取略帳0

攻略戰03

(普通イベントと平行して発生)



## 配下のパイロットを充実させよう

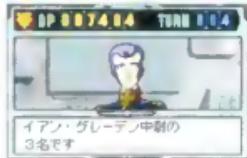
STAGEの最初と攻略戦O2クリア後にザクのバリエーションや水陸両用MSなどが新しく配備されるが、ここで補給する必要はない。このステージに登場する連邦軍の新兵器がデブ・ロッグのみなので、既存の兵力だけで十分圧倒できるからだ。軍団のAPは転属願いで軍団の人員を増やすことだけに使用し、できる限り貯めこんでおこう。デブ・ロッグは経験値を稼ぎたい部隊で倒すといい。

## STAGE2 EVENT GUIDE

## S2-2:報告 挿充部隊降下

共通

地球方面が主戦場となり、戦力増強のためショーン屈指のエースパイロット3人が地球方面軍に配属されてくる。3人ともMS乗りとしてかなり能力が高いので、早期に転属願いを提出して自軍団に加入させよう。トマス・クルツは格闘が高いので前列で、イアン・クレーテンは射撃が高いので中~後列で、ロイ・グリンウッドは格闘も射撃も高いので前後列のMSに登場させると能力を発揮する。



▲新しく登場するキャラクター3人のうち、イアン・クレーテンは成長させればNTとして覚醒する。

## S2-3:報告 V作戦報知

共通

ノヤアの船団が連邦軍の新型MSを発見、「機動戦士カンドム」第1話のエピソード

## S2-4:報告 ホワイトベース出港

共通

引き続きシャアからの報告で、連邦軍の新型艦船がサイト7を出港したとのこと

## S2-5:報告 北宋の巣

マーカー

ヘキン市長から贈呈された壇にマ・クへか心とらわれる、いいものらしい



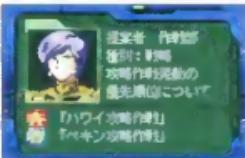
▲1列1機編成のデブ・ロッグは3機編成のビラを手に入れるのが多くの経験値が手に入れるのだ。

## STAGE2 イベント解説

共通

## S2-1:会議 攻略作戦の発動

再開した地球制圧作戦の最初の攻撃目標を決定する幹部会議。東アシアと太平洋が接続に挙がっている会議の種別は戦略で、制海権の重要性を説きハイワードを推すウォルターと海戦用兵器の不備を理由にヘキンを推すユーリが並び立つ。ここで選択されなかったエリアはSTAGE3で攻略する。STAGE2でハイワールートを選んだ場合のみ、STAGE3で連邦軍MSを入手するチャンスがあるのだ。



▲連邦軍MSを手に入れるためにもハイワールートを選んでおきたい。海戦は言うほど不利ではない。

## STAGE2 MAP TABLE

## STAGE2 戦闘マップ一覧

## M2-1:ライン諸島



## M2-2:マーシャル諸島



## M2-3:ハイ

M2-1 ~ M2-3  
ハイワールート

相手は地形をあまり考えずに進軍してくれる。水上の敵を陸地で迎つ状況を作り出そう。

## M2-4:ラサ



## M2-5:ホンコン



## M2-6:ヘキン

M2-4 ~ M2-6  
ヘキンルート

平地での戦いになりやすいので、先制攻撃で敵戦力を削ぐことが自家の被害を抑える。

## STAGE

## 03

第1部

▶ヘキン(ハワイ)制圧まで

## 第2次攻略作戦

STAGE2の攻略作戦と対をなすSTAGE。ハワイ、ヘキンのうち、前STAGEで選択されなかった地域の攻略をする。

攻略  
チャート

攻略版01

攻略版02

(共通イベントと平行して発生)

マニア少佐からの要請を許可した場合、「カルマ出雲」が発生。共通攻略のイベント「本馬鹿」は発生しない。

STAGE 02  
Ⓐ から■ロールアウト  
サノキナ  
アカイSTAGE 02  
Ⓑ から

少佐・クハ編で「マニア少佐からの要請」を許可した場合、「マニア召喚日」が発生し、共通攻略のイベント「本馬鹿」は発生しない。

(共通イベントと平行して発生)

マニア少佐からの要請

シャア少佐からの要請  
S3-3

要請→

→許可する

許可する

許可しない

M3-1.ミササ  
内陸ルートM4-1.トワキミク  
沿岸ルートM4-2.カルマ出雲  
本馬鹿下 S3-8M4-3.シベリア  
本馬鹿下 S3-8M4-4.マリスの法皇  
本馬鹿下 S3-8M4-5.シングル道  
本馬鹿下 S3-8M4-6.アーチャー  
本馬鹿下 S3-8M4-7.ラムダム  
本馬鹿下 S3-8M4-8.マーヴィル族  
本馬鹿下 S3-8シャア少佐からの要請  
S3-3

要請→

→許可する

許可しない

許可する

会議イベント

マニアイベント

報告イベント

重要フラグ解説

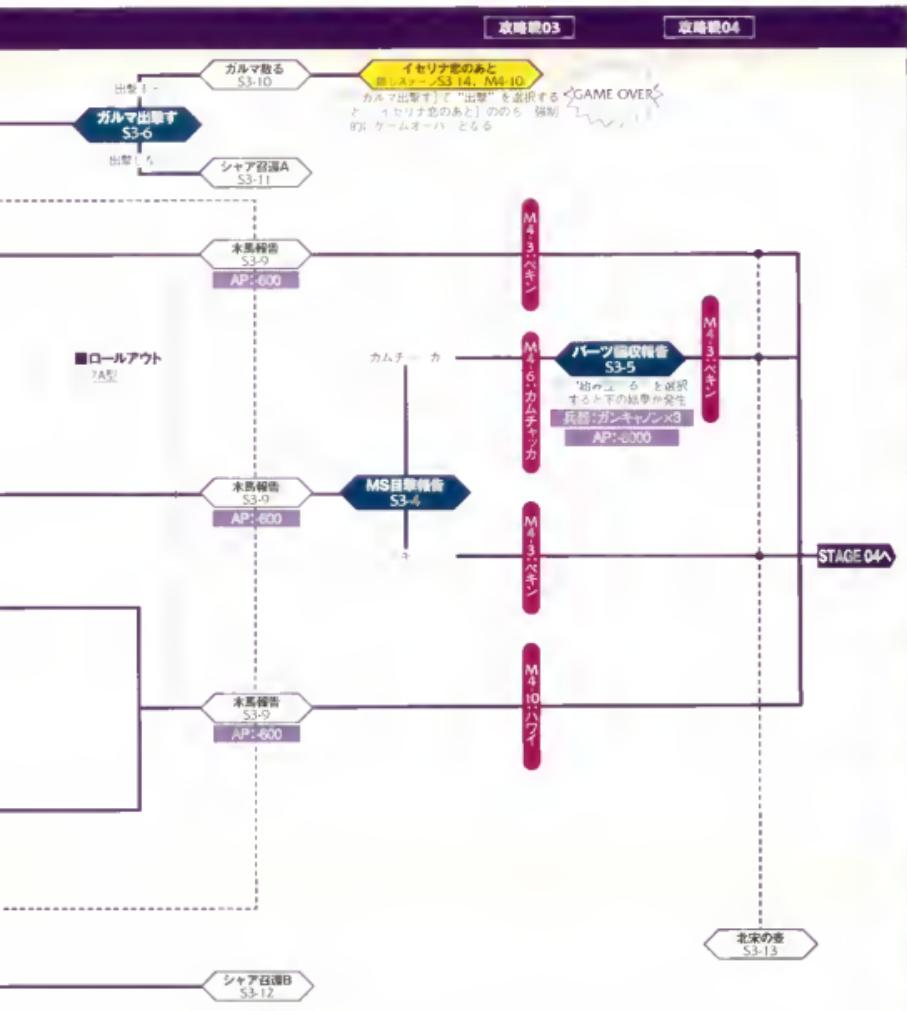
マニアエリア

# 原作どおりにガルマ戦る！？

ガルマ編で、攻略戦01後のシャアの木馬追撃を容認すると、攻略戦02のあとに【S3-6 ガルマ出撃】の選択イベントが発生。出撃してしまうと原作通りの展開になり、ガルマが戦死してゲームオーバーが確定してしまう。また、STAGE2の【S2-1 攻略作戦の発動】でハワイ、STAGE3の【S3-1 ベキン進攻ルート】で沿岸ルートを選んだ場合のみ、【S3-4 MS目撃報告】が発生する。



【S3-10 ガルマ戦る】ののち、  
ガルマの仇を討つためにイセリナ  
が出撃。ハワイで木馬を攻撃する。

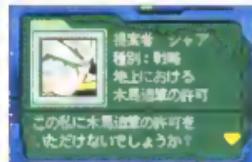


ジオン軍のMS開発はさらに進み、攻略戦02の後にはついにクフがロールアウトする。しかし、連邦側は木馬隊以外には半MS半車両（ゲーム中の扱いは車両）のガンタンクの投入がやっとという状態。まだまだザクIIで十分に戦っていけるので、ここでクフを導入する必要はない。【S3-4 MS目撃報告】において連邦軍MSを組み立てる、ガンキャノンを3部隊入手できる。第1～3部隊の後列にガンキャノンを配置して、余ったMSで第4部隊を編成しよう。ガンキャノンの代わりにザクキャノンで同様の編成をするという方法もある。

## STAGE3 EVENT GUIDE

### S3-3:会議 シャア少佐からの要請 共通

地球に木馬を逃がしてしまったシャアが、木馬の追撃要請を幹部会議にかける。シャアの実力を認めると、ヒノターは許可することを主張するが、マ・クヘなどは許可しないという意見。ガルマでフレイしていると、会議前にマ・クヘがシャアの意見を却下するように要請。逆にマ・クヘ編でフレイしているとガルマがシャアを支持するように要請してくる。



◀カルマ編で許可することを可決すると【S3-6 カルマ出撃】のイベントに続くので注意しよう

### 配置兵器選択

- 外す
- ガンキャノン
- ガンキャノン
- ザクII C型・A
- ザクII C型・A



▲ガンキャノンは1機編成だが、同時に登場する支援用MSの中では強力キャラクターを乗せて運用しよう

### STAGE3 イベント解説

### S3-6:選択 ガルマ出撃す

ガルマ

カルマ編で発生するイベント【S3-3 シャア少佐からの要請】で許可を選ふと攻略戦02後にシャアから連絡が来る。木馬を追い詰めたから挟み撃ちにしようという提案だ。ここで出撃するか静観するかという選択に迫られる。静観すると追撃は失敗し、木馬は逃げ延びる。出撃するとカルマが戦死、隠ステーションへ進めるか、その後ゲームオーバーになってしまう。



◀トームに逃げ込んだ木馬を発見できなかっただカルマは、背後から攻撃されて戦死する

## STAGE3 MAP TABLE

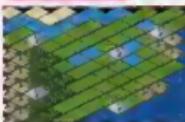
### M4-1:ラサ



#### 内陸ルート

敵部隊には航空機が多いので、なるべく自軍部隊が山岳に入れるようにする。

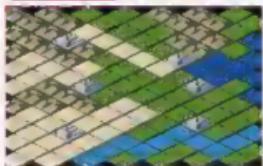
### M4-2:ホンコン



#### 内陸ルート

敵部隊には航空機が多いので、なるべく自軍部隊が山岳に入れるようにする。

### M4-3:ベキン



両軍の真ん中に広がる平野が主戦場になる。拠点も利用して戦うといい。

### M4-4:トキョウ



#### 沿岸ルート

浅瀬と山岳が入り組んだ地形になってしまってるので、山際に相手を誘い込もう。

### M4-5:シベリア



### M4-6:カムチャッカ



マヌブ中央の浅瀬に敵部隊が入ったら、自軍部隊で囲んで山岳から攻撃。

## S3-4:選択 MS目撃報告

STAGE2でハイ文攻略を選択し、【S3-1 ベキン進攻ルート】で、沿岸ルートを選択した場合、攻略戦02クリア後に連邦軍のMS目撃報告が入る。カムチャッカでMSらしきものを見た、というものだ。ここですぐにベキンに侵攻するか、カムチャッカに寄り道をして目撃情報の確認をとるかの選択を迫られる。



◀カムチャッカに行くことを選択すると、1マップ余計に攻略することになるのだ

**S3-1:金** ベキン進攻ルート

**S3-2:金** ハワイ進攻ルート

**S3-7:報告** ルナツー潜入

**S3-8:報告** 木馬降下

**S3-9:報告** 木馬報告

**S3-10:報告** ガルマ敗る

**S3-11:報告** シャア召還A

**S3-12:報告** シャア召還B

**S3-13:報告** 北宋の妻

**S3-14:選択** イセリナ恋のあと

◀金に進攻するルートを内陸ルートと沿岸ルートから選択する会議

東アニアからハイ文を目指すか 北アメリカからハイ文を目指すかを選択する

ノアからの報告 木馬はルナツーを出港し 地球に向かってい

ノアは大気圏開拓で木馬と交戦するも、木馬の大気圏突入を許してしまう

ノアの追撃を逃れた木馬がシオンの戦線を突破し 地球方面軍の補給路を混亂 自軍団が600APの損失を受ける

ノアのワナで木馬の不意打ちにさらされたカルマはカウで特攻して敵る

失敗を重ねたシャアは トルスの怒りを買つてソロモンに呼び戻されてしまふ

マクヘは、ライバルのシャアが召還されたことをほくそえむ

STAGE02の両名イヘントと同じ内容 献上された北宋の妻を気に入るマクヘ 死んだカルマの仇を討つべく、イセリナとダロタが出撃 ハワイを舞台に振り広げられる贈しステーシ 胜利、敗北に問わらず終了後にゲームオーハーとなる

## S3-5:選択 パーツ回収報告

【S3-4 MS目撃報告】でカムチャッカ攻略を選ぶと攻略後にMSのパーツが発見され、これを組み立てるとどうかを聞かれる。組み立てると8000APを消費してカンキヤノン3部隊を手に入れることができる。なおAPが8000より少ない場合は、パーツを組み立てることはできず、何も入手できない。



◀APが少ない時は、カムチャッカ攻略前にターンを進めてAPを貯めておこう

## STAGE3 戦闘マップ一覧

## M4-7:マリアナ諸島



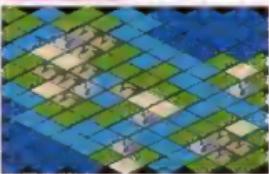
## 東アジアルート

## M4-8:マーシャル諸島



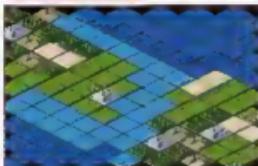
太平洋での戦いながら、敵部隊を陸地に引き込めば陸戦型MSでも戦える。

## M4-10:ハワイ



マップ右下キリギリに自軍部隊を待ち伏せし、敵軍が来たら先制攻撃する策が有効。なお、隠しステージ【イセリナ恋のあと】もハワイが舞台となる。

## M4-9:ライン諸島



## 北アメリカルート

## STAGE

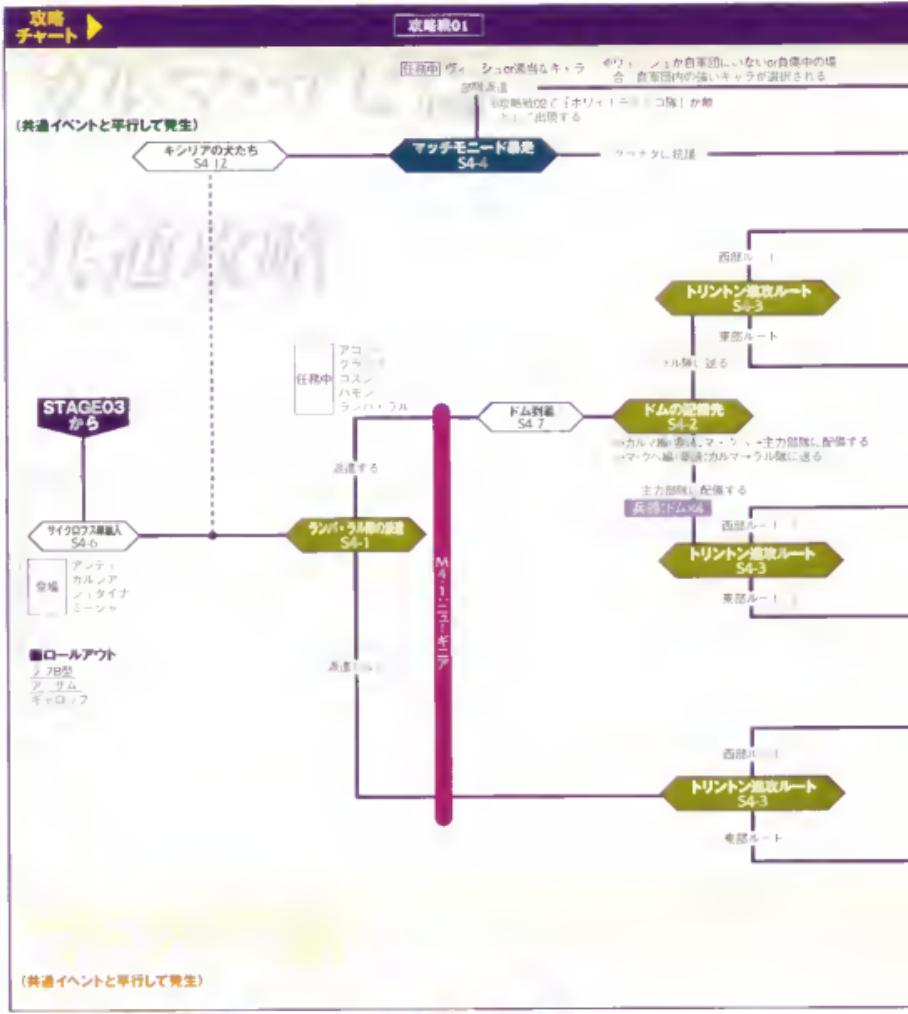
04

第1部

### ▶トリントン制圧まで

## オセアニア攻略作戦

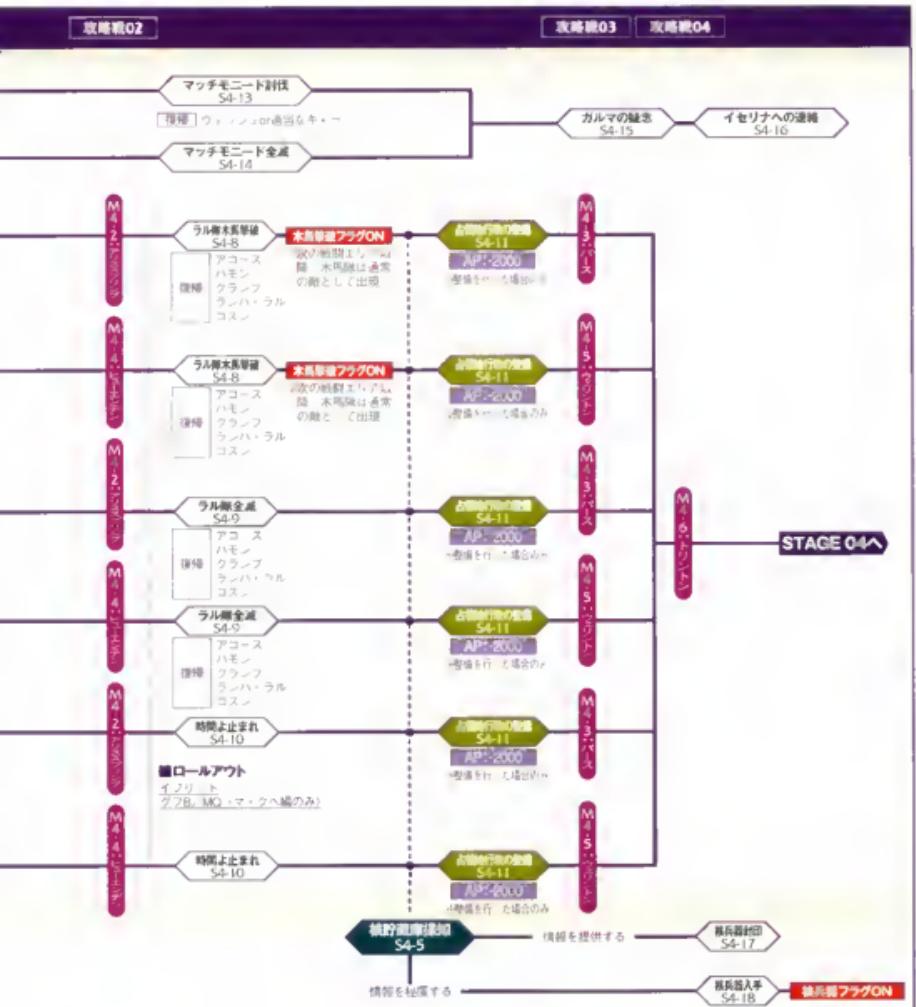
東アジア、北太平洋を攻略した地球方面軍は、次の標的を南半球に定めた。コロニーの落ちた地、オセアニアのトリンントン攻略に着手する。



## ランバ・ラル隊VS木馬の戦い

オセニアの計4つのエリアを攻略すれば作戦完了となるSTAGEだが、ニューギニア攻略後に進攻ルート選択の会議イベントがあり、東西のルートに分かれる。また、主なイベントとして木馬に対するランバ・ラル隊の派遣があり、先行量産されたドムをラル隊に支給することで木馬を撃破できる。ここで木馬を撃破しておくと、次のSTAGEで木馬関連のイベントが発生させずに済む。

▲原道と補給の行方は会議に委ねられるので、ブレイヤーの望む結果になるとは限らない。





54-3:会議	トリンントン進攻ルート	米軍	トントンの進攻ルートを東部、西部から選択する会議。ルートが内陸突破で西部ルート支持。沿岸を通る東部ルートはウォルターが支持する。
54-6:報告	サイクロプス隊編入	米軍	サイクロプス隊のシュタイナー、ミーシャ、アンティ、カルシアが未配属状態で登場。
54-7:報告	ドム到着	米軍	ドムの先行量産機が完成したという報告が行われる。
54-8:報告	ラル隊本馬撃破	米軍	先行量産型のドムを配備されたランバ、ラル隊が見事に本馬を撃破する。
54-9:報告	ラル隊全滅	米軍	捕縛のないまま木馬と再戦したランバ、ラル隊が全滅し、ラル隊メンバー全員が死亡。
54-10:報告	時間よ止め	米軍	バトロール基地の隊員たちが白兵戦で木馬のMSに肉渉したという報告。
54-11:会議	占領地行政の整備	米軍	占領地の整備を行うかどうか決定。行った場合、以降のAP収入が+10%。
54-12:報告	キシリアの犬たち	ガルマ	キシリア配下のマ・チモニード隊が任務不明のままカルマ担当地区で活動中の報告。
54-13:報告	マッチモニード討伐	ガルマ	調査した自軍団のキャラクターかマ・チモニード隊を討伐し全滅させたという報告。
54-14:報告	マッチモニード全滅	ガルマ	連邦軍のホワイトティンコ隊と交戦したマ・チモニード隊が全滅したという報告。
54-15:報告	カルマの疑惑	ガルマ	カルマは自分の担当地区に配下の部隊を踏躡させたキシリアに対して疑惑を抱く。
54-16:報告	イセリナへの連絡	ガルマ	カルマとイセリナの通信。カルマは地球制圧までイセリナに待つように告げる。
54-17:報告	核兵器封印	マクベ	トリンントン基地で連邦軍の核貯蔵庫が発見され、南極条約に基づき封印される。
54-18:報告	核兵器入手	マクベ	核貯蔵庫制圧の連絡があり、マ・クベが一部の核兵器を封匿する。

## STAGE4 MAP TABLE

### STAGE4 戦闘マップ一覧

#### M4-1:ニューキニア



初期配置が山岳の上なので、ここに敵部隊を引き込んで戦おう。

#### M4-2:アリススプリング



西部ルート 山岳と砂漠が多いので、敵は砂漠、味方は山岳という状況を作るのが理想。

#### M4-3:ハース



#### M4-4:ヒューエンデン



#### M4-5:ウェリントン



東部ルート ウェリントンは浅瀬が多いので対岸で待ち伏せし、水辺で敵を叩こう。

#### M4-6:トリンントン



西部ルートだとマップ左下、東部ルートだとマップ右から侵入。

### 連邦とジオンの協定 “南極条約”

ルウム戦役の後、南極で講和条約の締結会議が開催された。議題はジオンの連邦軍に対する事実上の降伏要求であったが、期間中にレビル将軍が“シオンに兵なし”の演説を行ったことで連邦は士気を高め、講和論を捨てた。結局、会議は戦時条約会議へと姿を変え、生物、核兵器の使用、捕虜虐待、コロニーへの直接攻撃などを禁じた南極条約を締結するに至った。



このSTAGEで核兵器を入手すると、次のSTAGEで使用するチャンスがある。

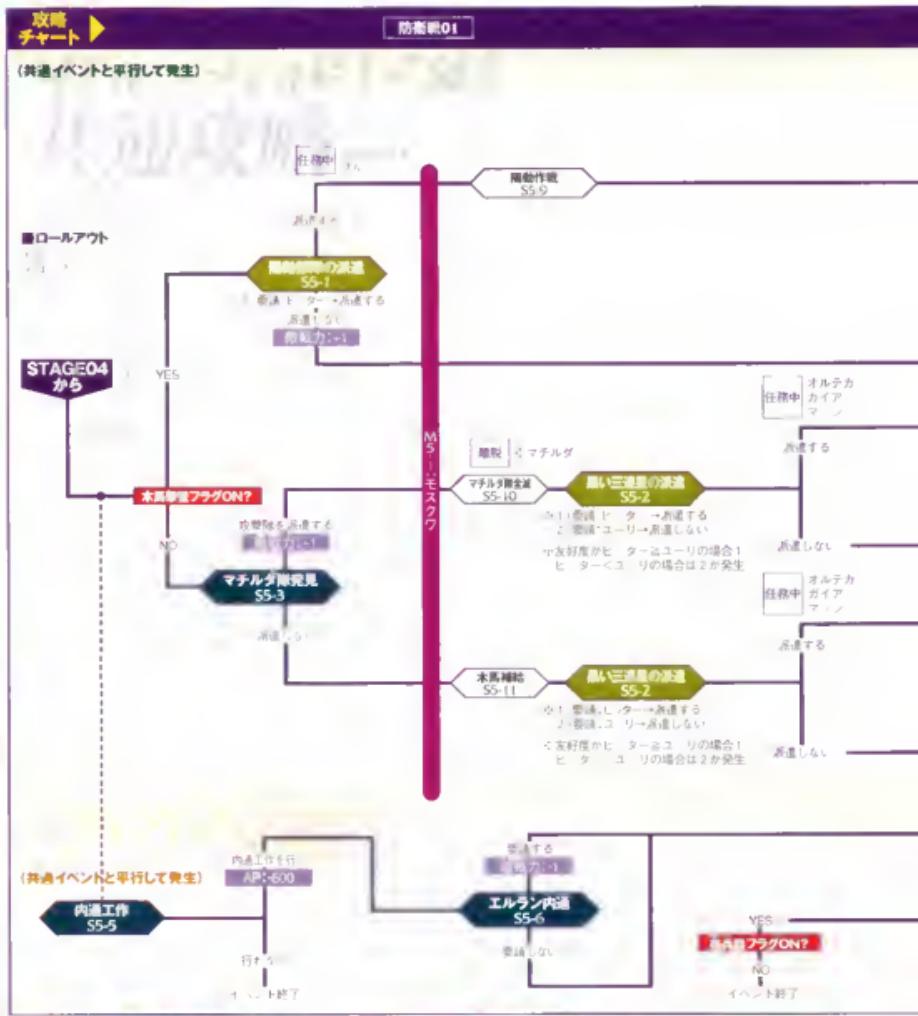


▶ サク II C型には対機装備が施されていたが、条約締結後、それを外したF型が登場した。

05

第1部

黒海沿岸の要衝オデッサを目指し、レビル将軍率いる連邦軍が攻勢をかけてきた。ジョン軍の鉱物資源収入を支えるオデッサを防衛せよ！

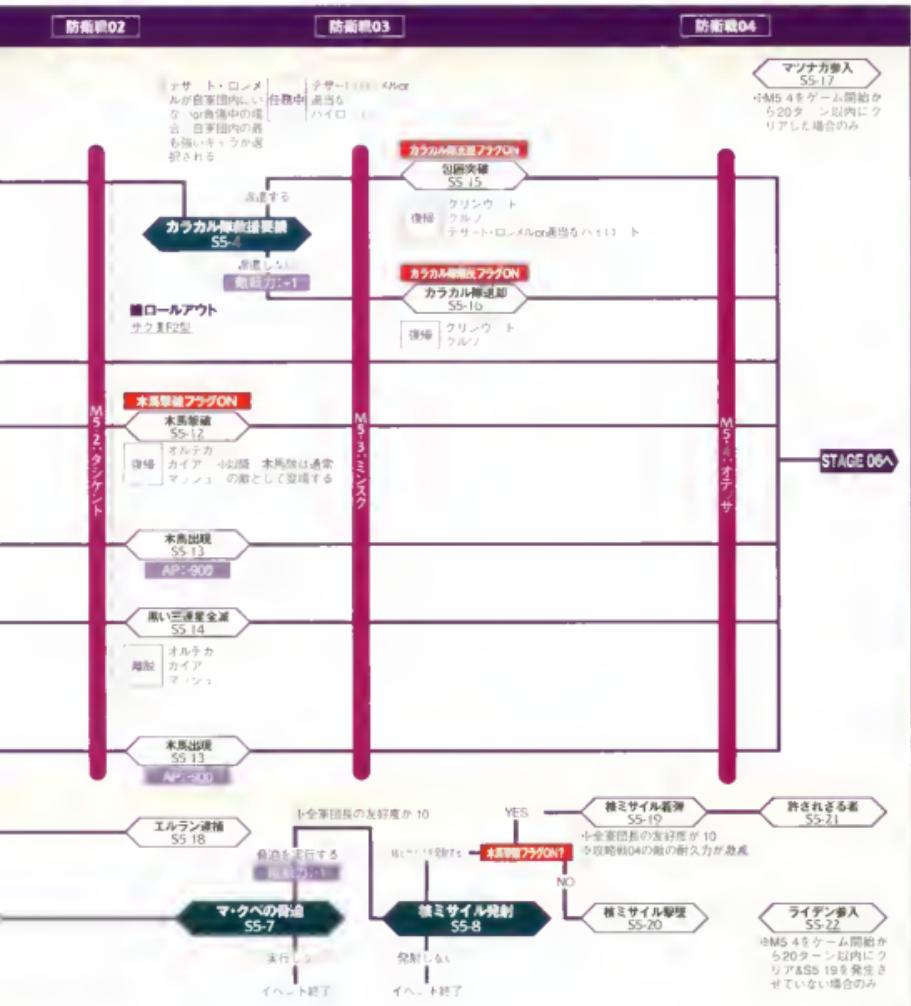


## 木馬隊が健在かどうかでシナリオが分岐

最初にSTAGE4で木馬隊を撃破しているかどうかで発生するイベントが大きく2つに分岐。撃破している場合は【S5-1 カラカル隊派遣】のイベントが発生して一連のカラカル隊間連イベントに、木馬が健在の場合は【S5-3 マチルダ隊発見】が発生し、黒い三連星VS木馬隊のイベントに繋がる。また、【S5-7 マ・クベの脅迫】はSTAGE4で核兵器を入手している場合のみ発生。



ここで木馬を撃破できるかどうかでシナリオが分岐する。



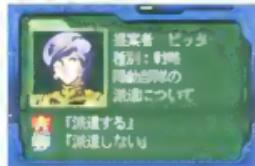
STAGE開始時に陸戦用重MSのドムと水陸両用MSズゴックが実戦配備される。どちらも優秀な機体だが、ズゴックの方がわずかに武装が優れており、地形適正でも苦手な地形がないので、ここで思い切って全MSをズゴックに切り換えてもいい。ただ、ドムも性能的にはほとんど差がない、砂漠や森林、平野での地形適正ではズゴックに優っているので、好みでドムを配備してもかまわない。連邦のMS配備数が充実し始めるので、対抗して戦力の底上げをしておくのだ。耐久度が高い機体にすることで負傷者を減らす効果もある。

## STAGE5 EVENT GUIDE

### S5-1:会議 隊動部隊の派遣

共通

STAGE4で木馬を撃破済みの場合に発生する会議イベント。ロイ・クリンウッド、トーマス・クルツからなるカラカル隊を派遣して、連邦軍の進撃を遅らせようというもの。会議前にはヒノターが派遣に賛成するように要請していく。派遣しなかった場合、連邦軍の大部隊がそのままモスクワ攻略に参加するので、防衛戦03に登場する敵から通常より1部隊多くなる。第2部における上記2名の移籍に関わるので(P.097参照)、慎重に選択したい。



カラカル隊を派遣せず、あえて出現する敵部隊を増やし、経験値を稼ぐことができる

### S5-3:会議 マチルダ隊発見

共通

STAGE4で木馬を撃破していないときに発生するイベント。パトロール隊から連邦軍輸送部隊発見の報が入る。これが木馬の補給に向かうマチルダ隊だと部隊を派遣するを選ぶと防衛戦力の一部をマチルダ隊に割くことになるので、モスクワ防衛線に現れる敵部隊が1部隊増えてしまう。しかし、ここで部隊を派遣しないでいると、木馬の補給が完了し【S5-2 黒い三連星派遣】の結果に影響が出てくるのだ。



派遣するといつても直属部隊を動かすわけではないので、自軍団の戦力は変わらない

ジオン軍	
近距離	クロー
消費	3 命中55 30×2
中距離	クローバイス・ビーム
消費	6 命中50 15×6
遠距離	クローバイス・ビーム
消費	6 命中50 15×6

▲武装的には、スコノクは攻撃回数が多く命中率が高いドムは命中率では劣るが1撃のダメージが大きい

### S5-5:会議 内通工作

STAGE5 イベント解説

マクベ

マ・クベ編でSTAGE開始直後に発生する一連のエルランに関わるイベント。連邦のエルラン中将に対して内通工作を仕掛けるかどうかを選択する。工作を行うとAPを600消費するが、あっさりエルランか内通に応じて、モスクワ防衛戦後に【S5-6 エルラン内通】のイベントが発生する。実行しない場合は何も起こらない。S5-6の選択肢次第で、防衛戦03であるタシケント防衛戦の敵部隊を減らすことができるが、その準備段階と言える

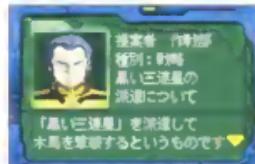


エルランはオーテンサ作戦に参加中で、内通させれば続くイヘントで作戦の妨害をする

### S5-2:会議 黒い三連星の派遣

共通

木馬隊を叩くため、黒い三連星を派遣するか否かを決める会議。ヒノターの友好度がユーリと同じ高い場合はヒノターが派遣に賛成するよう要請。ユーリの方が高い場合は派遣しない方を支持するよう要請していく。派遣した場合、【S5-3 マチルダ隊発見】攻撃部隊を派遣していると木馬撃破のイヘントに繋がるか、そうでないなら、木馬隊に黒い三連星が全滅させられる。



「派遣する」が選択されると黒い三連星のカイア・オルティガ、マッシュが任務中になる

## S5-7:選択 マ・クベの脅迫

マ・クベ

マ・クヘ編において、STAGE4の【S4-18 核兵器入手】を発生させ、核兵器フラグがONの場合に発生。オテッサ攻略に向かう連邦軍に対して、核攻撃の用意があることを告げ、撤退を迫ることができる。脅迫を実行すると、防衛戦03に参加する敵が1部隊滅ぼし、次の【S5-8 核ミサイル発射】のイベントに続く。ただし、他の軍団長との友好度が下がってしまうというデメリットがある。



◀【S5-8 核ミサイル発射】で実際に使うと、他の軍団長との友好度がさらに激減

S5-17:報告 マソナガ参入  
S5-22:報告 ライデン参入

ガルマ  
マリス

オテッサ防衛戦終了時点で条件を満たしている場合、自軍団に新しくキャラクターが参入。その条件とは、カルマ編ならゲーム開始から20ターン以内にオテッサ防衛戦を終えること。マ・クベ編なら、その条件に加えて、核ミサイルを着弾させていないことが必要だ。この条件を満たすとカルマ軍団には白狼シン・マソナガが、マ・クベ軍団には真紅の稻妻ジョニー・ライデンが加わる。



◀核ミサイルを発射しても、木馬隊が健在ならカンドラムが撃ち落して着弾しない

### S5-4:選択 カラカル隊救援要請

マ・クベ

### S5-6:選択 エルラン内通

マ・クベ

### S5-8:選択 核ミサイル発射

マ・クベ

### S5-9:報告 騰動作戦

オテッサ

### S5-10:報告 マチルダ隊全滅

オテッサ

### S5-11:報告 木馬補給

オテッサ

### S5-12:報告 木底撃破

オテッサ

### S5-13:報告 木馬出現

オテッサ

### S5-14:報告 黒い三連星全滅

オテッサ

### S5-15:報告 包囲突破

オテッサ

### S5-16:報告 カラカル隊退却

オテッサ

### S5-18:報告 エルラン逮捕

マ・クベ

### S5-19:報告 核ミサイル着弾

マ・クベ

### S5-20:報告 核ミサイル警報

マ・クベ

### S5-21:報告 許される者

マ・クベ

包围されたカラカル隊を救援するか選択。救援は自軍団の強いキャラ1人か選ばれテザート・ロンメルがいる場合は彼が優先。送らないと防衛戦03の敵が1部隊増加。

内通者エルランに連絡工作を発展するか選択。要請すると防衛戦03の敵が1部隊減少。

連邦軍に核ミサイルを発射するか選択。結果は木馬隊の有無でS5-19とS5-20へ分岐。

出撃したカラカル隊が連邦軍の大隊隊を引き付け。戦力の集中を防いだとの報告。

承認した部隊がマチルダ隊を壊滅させる。マチルダが死亡し、以降登場しなくなる。

マチルダ隊を率通りさせてしまふため、木馬が撃滅を完了させてしまう。

木馬製造の報告。黒い三連星が復讐し、フライト・アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ノヨフ、ノヨン、リュウ(生存の場合)が通常の敵として戦闘に出現するようになる。

木馬が後方で補給線を断ち自軍団が検査を受けたとの報告。AP=900減。黒い三連星が全滅したとの報告。

カイア・オルテカ・マ・ノンが死亡してしまう。

カラカル隊が包囲を突破。増援に逃げたキャラとクリシウド、クレンが復讐。カラカル隊支援フラグがONになり、第1部隊終了後、両名か必ず自軍団に所属してくれる。

カラカル隊は撤退し、グリエウ・ト・クレノが復讐。カラカル隊離反フラグがONになり、第1部隊終了後、両名か敵陣宮に加入する。

エルランの内通が連邦側に発覚し、エルランが逮捕されたとの報告。

核ミサイルが発射し、攻略戦04の敵部隊の耐久度が激減。他の軍団長の友好度も激減。

核ミサイル発射後、木馬が撃滅されていないと発生。核ミサイルをカンドラムが製造。

核ミサイルを使用したマ・クベがキシリ亞から訓告を受けるイヘント。

## STAGE5 MAP TABLE

### STAGE5 戦闘マップ一覧

#### M5-1:モスクワ



地形が入り組んでいるが、気にして先制攻撃を優先で。

#### M5-2:タシケント



中央部が広い砂漠なので、トム部隊で戦うと有利になる。

#### M5-3:ミンスク



平地に布陣した敵を森の中まで待ち受けるのが理想だ。

#### M5-4:オテッサ



ズコックが主力の場合は、浅瀬に陣取って戦おう。

シナリオ攻略  
CHAPTER2

STAGE12  
STAGE11

STAGE10  
STAGE9  
STAGE8

STAGE5  
STAGE6

STAGE4

STAGE3  
STAGE2

STAGE1

06

第1部

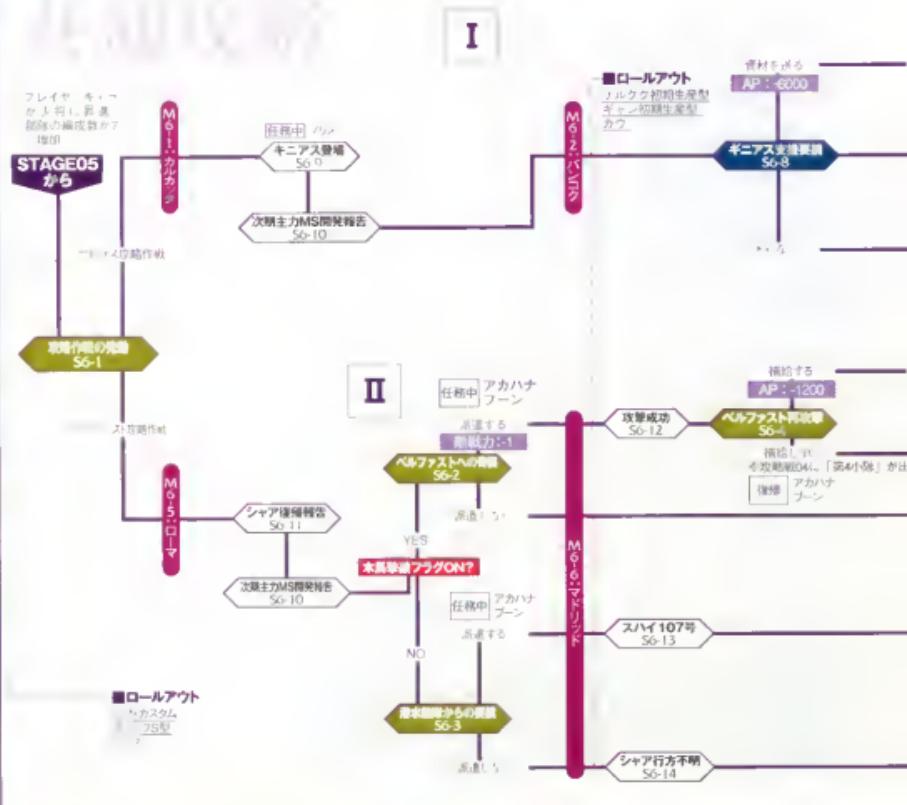
連邦の攻勢からオテッサを守りきった後は、ヨーロッパ、南アジアの攻略を目指す。シャアの加入やアブサラスⅢ開発などイベントも多い。

攻略  
チャート

## 攻略戰01

攻略帖02

(共通イベントと平行して発生)

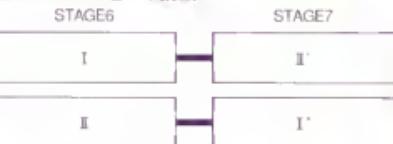


### （基準イハントと平行して堅生）

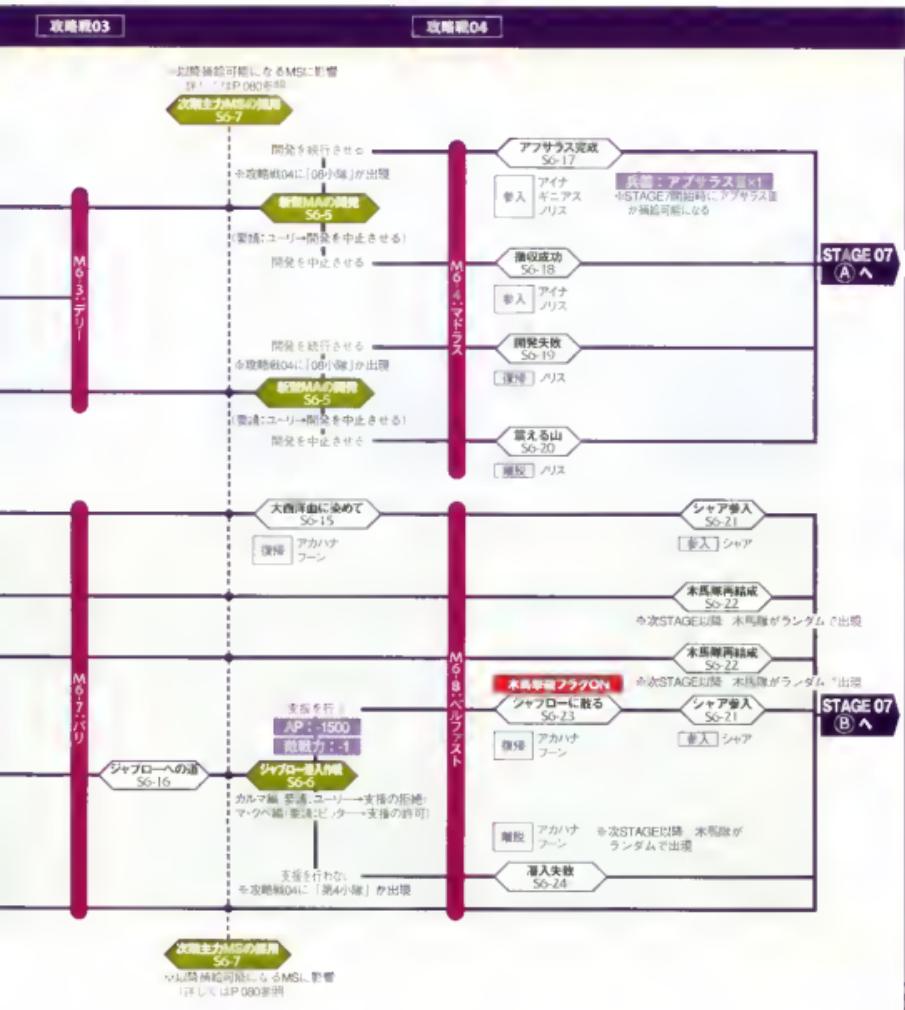
## 次期主力MSを選ぶ重要な会議

STAGE6、7は最初の会議でマトラスとベルファストのどちらを先に攻略するか選択する。右図のように、攻略ルートごとに発生するイベントが決まっており、選択しなかったルートのイベントは次のSTAGE7で発生。なお、ステージ6固有のイベントとして、次期主力MSの選択会議がある。グルグクがキャンのどちらを選ぶかで、以後選択した方のバリエーション機が補給可能になっていく。

## ■STAGE6と7の構成



1と1' 1と2' の内容はほぼ同じ どちらから先にクリアするかという選択と考えればいい



## APはガウ攻撃空母の補給に使おう

STAGE6中にグフやスゴックのバリエーション機、ゾックなどがロールアウトするが、あえて補給するほどの性能差はない。APは攻撃戦O2クリア後に配備されるガウに使おう。全部隊の艦艇をガウに変えれば、現状の戦力のままでこのSTAGEは十分戦える。この時点までに、転属可能な人員はすべて自軍団に加え、幹部会議に提出する議題は昇格人事だけになるようしたい。戦力が十分であれば、地球制圧後の人員移動（P.097参照）を考えて、敵陣営に回ることが確定している人材はあえて昇格させないという選択もある。



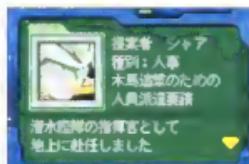
▲STAGE5で補給したMSで十分戦える。ただし、主力部隊が5部隊未満なら新配備のMSで部隊を編成してもいい

## STAGE6 EVENT GUIDE

## S6-1:会議 攻略作戦の発動

共通

次に攻略するエリアの候補はヨーロッパのヘルファストと南アジアのマドラスの2ヵ所。この会議では、2ヵ所の攻略の順番を決める。会議で採択されたエリアを先に攻略し、もうひとつのエリアはSTAGE7の攻略目標になる。攻略するエリアによってSTAGE6で発生するイベントが変わるが、もう一方のルートで起こるイベントもSTAGE7で発生するため、どちらを選んでもかまわない。



◀マドラスではアプサラスⅢ関連ヘルファストはシャアに関連したイベントが発生

## STAGE6 イベント解説

## S6-11:報告 シャア復帰報告

共通

攻略目標にヘルファストを選んだときに発生。木馬に関する数々の失態で一時的に解任されていたシャアが、キシリヤ配下の潜水艦隊指揮官として帰ってくる。その後のシャアの活動は木馬を撃破しているかどうかで決まる。撃破している場合はヘルファストを奇襲して敵戦力を削ぎ、健在の場合は再び木馬追撃の任につく。それぞれ、命令後に補給するかどうかの選択が発生。



◀ノアの活動を許可するとアカハナとフラナカン、フーンとともに任務中になる。

## S6-7:会議 次期主力MSの採用

共通

次期主力MSをシオニック社のケルグクとツイマット社のギャンから選択する会議。マ・クベ編だと会議前にツイマッド社の関係者からギャン採用に尽力して欲しいと要請が来る。要請を受けてギャンが採用されると、その後謝礼としてツイマット社から1500APが贈られる。カルマ編の場合、マ・クベ以外の軍団長のうち、友好度が1番高い軍団長がケルグクの採用を要請してくる。決定された主力MSは以後バリエーション機が開発され、落選したMSの新機種は開発されない。ケルグクの場合は、STAGE7でケルグクとケルグクキャノン、ケルググ高機動型、STAGE8でケルグクマリーネとケルグクM指揮官機、STAGE9でケルググヴィエーカー、ギャンの場合は、STAGE7でギャンとギャンキャノン、ギャン高機動型、ステーシ8でギャンマリーネとギャンM指揮官機、STAGE9でギャンクリーカーが補給可能になる。

## 次期主力MSの選択 S6-7 のカルマ編、マ・クベ編での違い

## カルマ編

●最も友好度の高いマ・クベ以外の軍団長からケルグク採用に賛成するように要請される

## マ・クベ編

- マット社からギャン採用に賛成するように要請される
- 要請を受けてギャンを採用した場合、ツイマッド社からの報告イベントが発生し、APが1500増加
- 要請を断った場合、ツイマッド社の関係者が事故死したという報告がなされる

## ケルグクVSギャンの選択結果による登場MSの違い

ケルグク採用 ギャン採用	
●ケルグク	●ギャン
●ケルグクキャノン	●ギャンキャノン
●ケルググ高機動型	●ギャン高機動型
●ケルグクM指揮官機	●ギャンM指揮官機
●ケルグクマリーネ	●ギャンマリーネ
●ケルグクM指揮官機	●ギャンM指揮官機
●ケルググヴィエーカー	●ギャンクリーカー

S6-2:会議	ベルファストへの奇襲	失敗	アガハルフット奇襲のためにアカハナとフラナガン・ブーンの派遣を求める。
S6-3:会議	潜水艦隊からの要請	失敗	ノヤアが本署過襲のためにアカハナとフラナガン・ブーンの派遣を求める。
S6-4:会議	ベルファスト再攻撃	失敗	ノヤアが再攻撃のための掃除を要請。補給するとAPが1200減少、パリ攻撃艇の敵が一部強くなる。補給しないとシャアが攻撃を譲る、アカハナ、フラナガン・ブーンが復帰。
S6-5:会議	新型MSの開発	失敗	アブサラムⅢの開発中止を決める会議。会議前にユーリの否決協力要請がある。
S6-6:会議	ジャブロー潜入作戦	失敗	ジャブロー潜入作戦の支援を決める会議。ガルマ編はユーリが否決を要請。マ・クベ編はヒタターが賛成を要請。支援するとAPが1500減少、攻撃艇504の敵が1倍強くなる。
S6-8:報告	ギニアス支援要請	失敗	ギニアスがアブサラム開発のための支援を要求てくる。支援するとAPが6000減少。
S6-9:報告	ギニアス登場	失敗	ギニアス・サハリンが赴任。彼を構成するため、ノリス・バーカードが任務中になる。
S6-10:報告	次期主力MS開発報告	失敗	次期主力MSの候補としてケルググとギャンが開発されているという報告。
S6-12:報告	攻撃成功	失敗	シャアの奇襲が成功し敵兵力に大損害を与える。攻撃戦02の敵が1部隊減る。
S6-13:報告	スパイ107号	失敗	スパイの情報により木馬の進路をジャフローと判明する。シャアの追撃は廻く。
S6-14:報告	シャア行方不明	失敗	シャアが行方不明になる。これが発生すると、以降シャアはゲームに登場しなくなる。
S6-15:報告	大西洋洋に染めて	失敗	シャアがヘルファストで西編成中の木馬を撃破。木馬隊の再構成を阻止する。
S6-16:報告	ジャブローへの道	失敗	木馬追撃中のシャアがジャブローの位置を探知しつつあるという報告。
S6-17:報告	アブサラム完成	失敗	アブサラムⅢの開発が成功。1機が自軍団に配備。この後、アブサラムⅢの掃除が可能に。ギニアス・サハリン、アイナ・サハリン、ノリス・バーカードが自軍団に参入。
S6-18:報告	撤収成功	失敗	アブサラムⅢ開発基地が襲撃されギニアスが死亡したが、基地要員の多くは捕獲に成功したという報告。ノリス・バーカード、アイナ・サハリンが自軍団に参入する。
S6-19:報告	開発失敗	失敗	ギニアスが病死し、アブサラムの開発が失敗する。ノリス・バーカードが獲得。
S6-20:報告	震える山	失敗	ギニアスとノリス・バーカードが死亡。アイナ・サハリンも行方不明に。
S6-21:報告	シャア参入	失敗	S6-4やS6-6でシャアを支援すると発生。シャアが自軍団に参入する。
S6-22:報告	木馬隊再構成	失敗	木馬隊が再構成され、次のSTAGEからランダムで出現する。
S6-23:報告	ジャブローに敗る	失敗	シャアの木馬撃破報告。アカハナ、ブーンが復帰。STAGE7以降、ライト、アムロ、カイ、ハヤト、ジョフ・ジョン、リュウ(生存の場合)が通常の敵として登場する。
S6-24:報告	潜入失敗	失敗	ジャブローへの潜入に失敗。アカハナ、フラナガン・ブーンが死亡。シャアが行方不明に。木馬隊が次のSTAGEからランダムで出現する。

## STAGE6 MAP TABLE

## STAGE6 戦闘マップ一覧



M6-1～M6-4 マトラスルート テリーはドム中心編成のときは砂漠、スコノク中心のときは浅瀬で戦う。マドラスは中心部は地形が入り組んでいるので、地形適正に応じてマップ右の山岳や海を利用するといい。



M6-5～M6-8 マドリードではマップ中央の拠点を使わせないように戦おう。ヘルファストでは、浅瀬の近くのヘルファストルート 山岳に陣取り、浅瀬に入った敵部隊を山岳から攻撃する。近くの拠点は敵と接触する前に制圧だ

## STAGE

## 07

第1部

▶ヘルファスト(マドラス)制圧まで

## 第4次攻略作戦

南アジアのマドラスとヨーロッパのヘルファストを攻略する  
STAGE。STAGE6で選択されなかったエリアが攻略目標になる。

攻略チャート▶

攻撃範囲

攻撃範囲

STAGE 6  
(A) からSTAGE 6  
(B) からマドラス進軍ルート  
S7-1マドラス進軍ルート  
S7-2

M7-3:ストラッグルーム

M7-5:ローラー

M7-7:カルガリヤ

M7-11:カルガルタ

II

II

I

I

STAGE6のIIと同じ

STAGE6のIIと同じ

STAGE6のIと同じ

STAGE6のIと同じ

■ロールアウト  
リラク キー  
エフエス GZ カルガリヤ  
エフエス GZ ヨーロッパ  
エフエス GZ ベンガル■ロールアウト  
エフエス GZ カルガリヤ  
エフエス GZ ヨーロッパ  
エフエス GZ ベンガル

(普通イベントと平行して発生)

## マ・クベが木馬をテキサスで捕捉

攻略目標となったエリアに応じて、STAGE6のマドラスルート、ベルファストルートで起こったイベントがほぼ同じように発生する。ただし、侵攻ルートはSTAGE6より細分化し、ベルファスト攻略は北回りルートと南回りルートから、マドラス攻略は内陸ルートと沿岸ルートから選択することに。また、攻略戦04をクリア後、マ・クベ編のみ、イベント【S7-6 テキサスの攻防】が発生する。



▲マ・クベ編の【S7-6 テキサスの攻防】は木馬が健在なら発生。負けたときゲームオーバー。

攻撃戦03

攻撃戦04

## 内容のイベントチャート

## 通常体制の攻撃

S7-3

※“改善する”を採択した場合、その後、負傷者の復帰が1ターン早くなる  
AP: +3000

※STAGE7では【シ・フロへの道】の発生  
タイミングが攻撃戦03の前になる

M7-3: パリ

M7-4: ベルファスト

## 内容のイベントチャート

## 通常体制の攻撃

S7-3

※“改善する”を採択した場合、その後、負傷者の復帰が1ターン早くなる  
AP: +3000

※STAGE7では【シ・フロへの道】の発生  
タイミングが攻撃戦03の前になる

M7-9: テリ

STAGE 08A

## 内容のイベントチャート

## 通常体制の攻撃

S7-3

※“改善する”を採択した場合、その後、負傷者の復帰が1ターン早くなる  
AP: +3000

※STAGE7で【開発失敗】及び【震える山】のイベントが発生する場合、攻撃戦04に「ホワイトモコ隊」が敵として登場

M7-9: カガカラタ

M7-10: マドラス

## 内容のイベントチャート

## 通常体制の攻撃

S7-3

※“改善する”を採択した場合、その後、負傷者の復帰が1ターン早くなる  
AP: +3000

※STAGE7で【開発失敗】及び【震える山】のイベントが発生する場合、攻撃戦04に「ホワイトモコ隊」が敵として登場

木馬奪回 ブラックON

▲テキサスの攻防  
並りステータス7-6、M7-12  
木馬が健在のとき発生  
木馬再結成後でも可。敗  
北するとゲームオーバー。  
や勝利すると AP: +3000

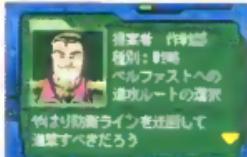
## 後方支援用MSを補給

いよいよSTAGE6の【S6-7次期主力MSの採用】で採択された主力MSが補給可能になる。しかしこの時点で敵のMSはそれほど強くはなく、次のSTAGE8で急激にパワーアップする。APに余裕がないなら補給を見合せてもいい。ただ、攻略戦02後に配備される後方支援型MSのキャンキャノンやゲルグクキャノンは配備しておこう。支援機を先に用意しておき、STAGE8で補給可能になるゲルグマリーネ(キャンマリーネ)を待つのだ。なお、1機編成のゲルグクキャノンは、キャラクターを搭乗させないと撃破されやすいので注意。

## STAGE7 EVENT GUIDE

## S7-1:会議 ヘルファスト進攻ルート [共通]

STAGE6ではヘルファストマトラスとも侵攻ルートは1つしかなかったが、STAGE7ではそれそれ2つずつ提示される。侵攻ルートによってイベントが変わることはないので、自軍団の地形適正とマップの地形で選ぶといいだろう。ここではヘルファスト攻略のルートを南部ルートと北部ルートから選択する。南部が陸沿いで北部は水際ルートだ。



◀最初に提示される攻略エリアと、それそのルートを推す軍団長の意見を選択の参考に



▲キャンキャノンやゲルグクキャノンは移動力が乏しく、機動力重視ならトム・トローベンかおすすめ

## STAGE7 イベント解説

共通

## S7-3:会議 医療体制の改善

STAGE7のイベントは、ほぼSTAGE6と同じだ。攻略戦02後に発生する【S7-3 医療体制の改善】はSTAGE7だけで起こるイベントだ。どのルートを通しても発生し、医療体制の改善を行うかどうかを会議で決定する。改善を行うと、APを3000消費することになるが、その後、負傷したキャラクターの復帰が1ターン早くなるという効果がある。



◀負傷キャラクターの復帰までの時間が短縮。確実に“改善する”が採択されるようにしよう

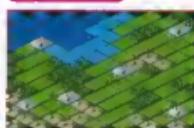
## STAGE7 MAP TABLE

## M7-1:ストックホルム



◀M7-1～M7-4 山岳と森林が多いストックホルムでは攻撃を仕掛けるときに、常に自軍の防衛効果が相手の防禦効果と互角か上回るよう意識する。

## M7-2:ウルシャワ



## M7-3:パリ



## M7-4:ベルファスト



## M7-5:ローマ



## M7-6:マドリード



## M7-5～M7-6

◀ローマはマップ下部が海なので、上の陸地側に布陣して戦おう。その点マドリードはマップのほとんどが陸地なので戦いややすい。

## S7-6:劇場 テキサスの攻防

マーク

木馬隊が健在であれば発生するイベント。なお、一度木馬を撃破していてもSTAGE6で【S6-22 木馬隊再結成】イベントを起こしていると発生する。カリフ海で木馬らしき艦影が目撃され、マークへは連邦軍の陽動と看破するが、獲物は逃すまいと出撃テキサスで木馬とマークへが激突する。

カルマ編における【S3-14 イセリナ恋のあと】と同じく、隠ステージという位置付けで、負けるとそのままゲームオーバーになってしまう。しかし、カルマ編と異なり、木馬を撃破しきえすれば、STAGE8に進めるので、万全を期して戦もう。

▶兵器もバイロットも超一浪が捕っている木馬隊。先制攻撃と拠点での防戦を駆使して戦おう。



◀敗北するとゲームオーバー。STAGE E7までに木馬隊を倒し、イベントを発生させないのが最も安全。

## S7-2:会議 マトラス進攻ルート

マーク

## S7-4:報告 シャア復帰報告

マーク

## S7-5:報告 ギニアス登場

マーク

S7-1と同じく、攻略ルートの選択。こちらはマトラスへの進行経路を内陸ルートと沿岸ルートから選択するという内容。

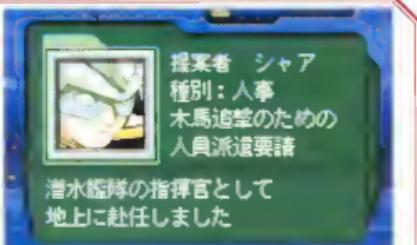
STAGE6のS6-11と同じ内容。ノアが復帰の挨拶をしてくる。

STAGE6のS6-9と同じ内容。イベント発生のタイミングがSTAGE6と異なり、攻略E0クリア後になっている。

△上記以外の発生イベントはSTAGE6のEVENT GUIDEを参照。

## 復帰した赤い彗星

STAGE6、7では、シャアの復帰報告イベントが発生するが、これは原作にもある設定。サイド7からルナジー、大気圏付近、北米と木馬を追いながら負け続けたシャア。ついには所属する宇宙攻撃軍司令官ドズル中将に解任されてしまう。しかし捨てる神あれば拾う神あり。以前からシャアの実力を認めていた突撃機動軍司令官キシリヤ少将に登用され、マッド・アングラ一隊（潜水艦隊）を率いて戦線に戻ってくる。



△原作では北米戦線のカルマ戦死の責任を問われて解任されるに至る。ヘルファストで巻き返しなるか。

## M7-7:バンコク



## M7-8:カルカッタ



## M7-9:チー



## M7-10:マトラス



## M7-7～M7-10 内陸ルート

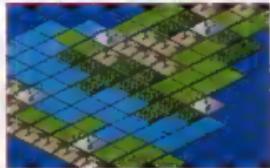
## M7-11:ジャカルタ



## M7-10 深海ルート

シャカルタの大きな浅瀬は戦うには不向きな地形。マップ右上の陸地を主戦場にして、拠点を制圧しつつ山岳から攻撃する。

## M7-12:テキサス

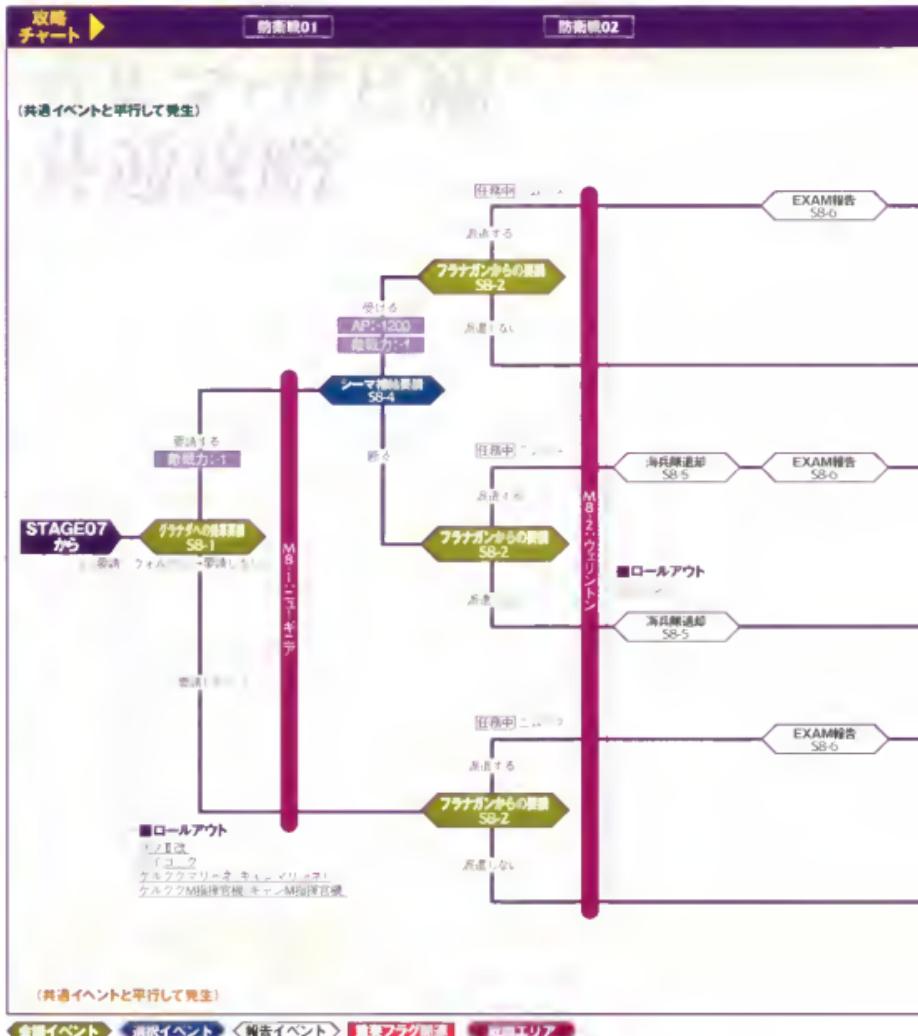


拠点で回復しながら、少しずつ木馬を消耗させよう。

08

第1語

連邦軍の指揮をとっていたレビル将軍が失脚し、强硬派が台頭。精鋭部隊を送り込んできた。トーリントンを死守すべく防衛戦が開始される。



## キャラクター動向に影響する2つのイベント

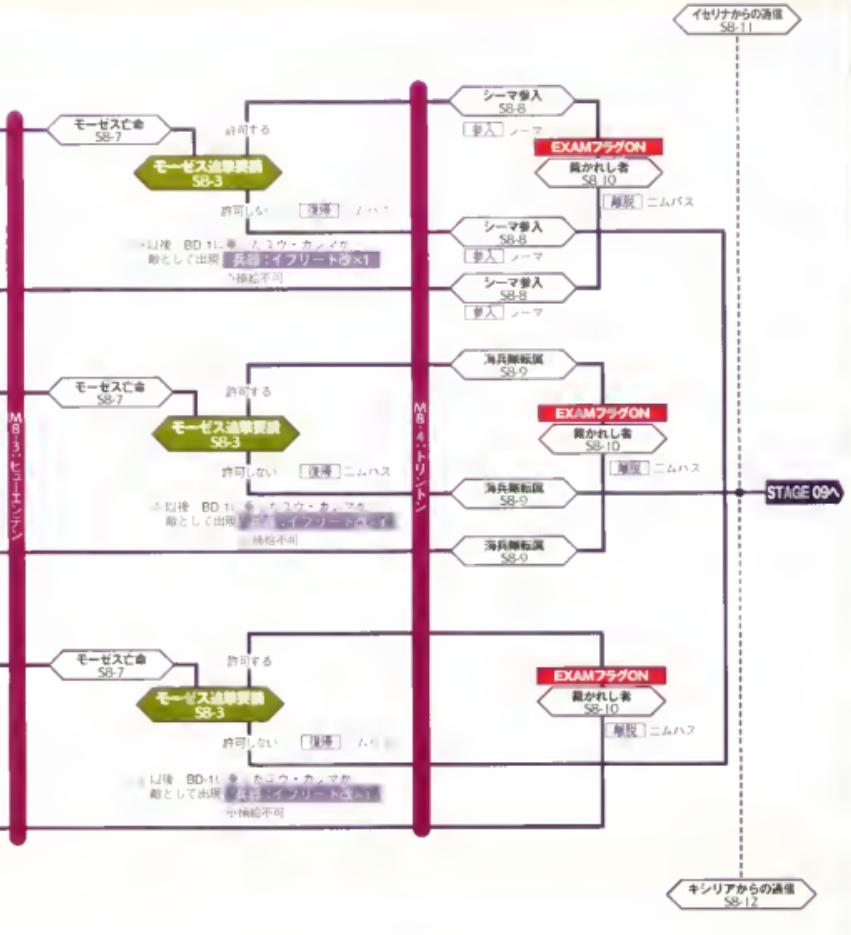
【SB-1 グラナダへの援軍要請】と【SB-2 ランガムからの要請】から始まる一連のイベントが発生。どちらも、後の人員移動に影響する。特に【SB-10 裁かれし者】は、STAGE9の【SB-2 補充要員の派遣要請】でマリオン・ウェルチを登場させるフラグ。しかも、マリオンの存在は、STAGE11のシャアとNT部隊の参入と離反のイベントにも関わっているので注意しよう。



▲ただし、【SB-10 裁かれし者】を発生させると、ニムバスが戦死する大きな代價だ

防衛戦03

防衛戦04

CHAPTER 2  
STAGE 12 STAGE 11 STAGE 10 STAGE 9 STAGE 8 STAGE 7 STAGES STAGE 5 STAGE 4 STAGE 3 STAGE 2 STAGE 1

## 前列から新MSを大量投入

このSTAGEから連邦軍のMSが大幅にグレードアップし、ジムコマンドやEzBなどが登場てくる。今まで使っていたMSだけで交戦すると損害が大きくなり危険だ。STAGE開始直後に主力MSの海兵隊仕様がロールアウトする。連邦の新型MSに対抗するため、全部隊の前～中列のMSをギャンマリーネ（ゲルグクマリーネ）に変えておこう。一気に補給できるほどAPが貯まってない場合は、幹部会議で同機体の量産化を採択しよう。量産化提案にもAPが必要だが、11機以上生産する場合は量産化した方がAPの節約になるのだ。

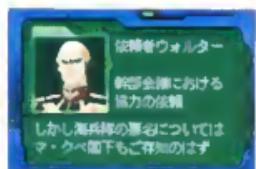


▲前列と中列はギャンマリーネ（ゲルグクマリーネ）で後列がギャンキャノン（ゲルグクキャノン）が主力編成。

## STAGE 8 EVENT GUIDE

## S8-1:金剛 グラナダへの援軍要請 共通

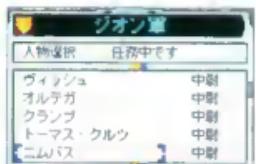
グラナダから海兵隊を派遣してもらうかどうかを決める会議。開催前にウォルターが“要請しない”を支持するように求めてくる。毒ガス作戦などで評判の良くない海兵隊たか、支援を要請しても特にペナルティはない。【S8-8 シーマ参入】でシーマを自軍団に加えるためにも“要請する”を支持しておきたい。“要請する”が採択されると、さっそく海兵隊が陽動作戦を実行し、直後の防衛戦01に出現する連邦軍部隊が1部隊減少する。



◀ウォルターの話を聞くとかなり危ない存在のように思えるが、呼んで相手はない

## S8-2:金剛 フラナガンからの要請 共通

ニュータイプ研究を行っているフラナガン機関が、研究のためのテストパイロットを探しているという。そこで、地球方面軍からニムバス・ショターゼンをテストパイロットとして派遣するかどうかを決める。“派遣する”を採択するとニムバスが任務中になり、一連のEXAMイベントがスタート。それらのイベントの結果によって、ニムバスが戦死したり、イフリート改入手できたりするのだ。

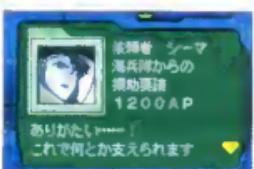


◀テストパイロットは初めてからニムバスに決まっている。派遣すると当然任務中に

## STAGE 8 イベント解説

## S8-4:選択 シーマ補給要請 共通

【S8-1 海兵隊派遣要請】で“要請する”が採択されると、防衛戦01後に発生。陽動作戦に出撃した海兵隊だったが、連邦軍の攻撃で苦境に立たされ、オセアニア防衛作戦を担当しているプレイヤーの軍団に補給を求めてくる。補給すると、APを1200消費してしまうか、防衛戦02の敵が1部隊減り、防衛戦04後にシーマが自軍団に参入してくれる。なお、ここで補給を断ると、第1部終了時にシーマが敵陣営のキャラクターとして登場てくる。



◀防衛戦の敵部隊が減ることよりも、シーマが自軍団に加わることの方が大きい

## S8-3:金剛 モーセス追撃要請 共通

EXAMを開発していたクルスト・モーセス博士が連邦に亡命したのち、ニムバスにモーセス追撃の許可を与えるかどうかを決める会議。許可を選ぶと【S8-10 截かれし者】が発生。許可しなければニムバスはそのまま原線に復帰し、EXAM搭載MSのイフリート改を1機入手することが可能。しかし、以降の戦闘に連邦軍のユウ・カジマか乗るBD-1が出現するようになる。BD-1はかなりの強敵だ。



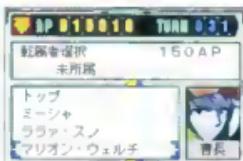
◀イフリート改は補給することができるMS。撃墜されないように注意しよう

## S8-10:報告 裁かれし者

【S8-3 モーセス追撃要請】で追撃を許可していると防衛戦04後に発生 モーセス博士を追撃したニムバスは、任務を果たし連邦のEXAM研究施設の破壊に成功。しかし連邦軍のEXAM搭載機と交戦した際に、EXAMが暴走して戦死したという報告がなされる。

このイベントを見るとEXAMフラグがONIになり、STAGE9の【S9-2 補充要員の派遣要請】でNTパイロットを選択した場合、マリオン・ウェルチが登場する。つまり、ニムバスとマリオン・ウェルチの2択ということ。マリオンがいるかどうかは、STAGE11の【S11-6 シャアとNT部隊】の結果にも影響する(P.101参照)。

▶EXAMシステムをめくる壁いがSTAGEの最後に決着、EXAMに関する物は何も残らない。



◀STAGE9で登場するマリオン・ウェルチは反応がトノブクラス。高い命中率が期待できる。

## S8-5:報告 海兵隊退却

失速 複数を受けられなかつた海兵隊が大打撃を受けて退却を余儀なくされる

## S8-6:報告 EXAM報告

失速 EXAM開発が難航し、武作機の性能が悪わしくなく中止の声も挙がっているとの報告

## S8-7:報告 モーセス亡命

失速 EXAMシステムを開発していたクルスト・モーセス博士が連邦に亡命したとの報告

## S8-8:報告 シーマ参入

失速 ノーマ・カラハウが海兵隊への補給を感謝し、自軍団に参入

## S8-9:報告 海兵隊陣地

失速 大損害を被つた海兵隊は再建を断念。これを発生させると、第1部終了時にノーマが敵陣地のキャラクターとして登場する

## S8-11:報告 イセリナからの通信

ガムマ 連邦軍反攻の報を聞いてカルマの安否に不安を抱いたイセリナが通信してくれる

## S8-12:報告 キシリヤからの通信

マウヘ ノン上級部では対立が深まっていると、キシリヤから通信が入る

## STAGE8 MAP TABLE

## STAGE8 戦闘マッパー!



中央の山岳を越えさせて、敵部隊が先頭にさしかかったときを陸地から攻撃する。



敵部隊が先頭にさしかかったときを陸地から攻撃する。



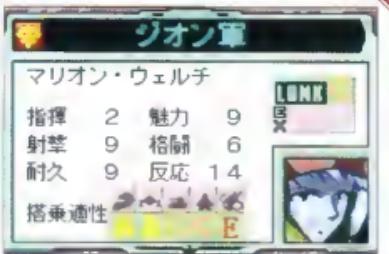
広い平地の側におびき寄せ、先制攻撃で大打撃。



マップ端で待ち伏せして、海上に出た敵を殲滅する。

## EXAMシステムとは

フラナガン機関のクルスト・モーセス博士が、NTを裁く(=EXAM)ために開発した戦闘システム。NTの戦闘能力を解析し、オールドタイプでもNTと互角に戦えるようした。しかし、その戦闘能力の代償としてパイロットとマシンに多大な負担がかかる。当初、博士の実験はうまくいかず完成が危ぶまれていたが、マリオン・ウェルチという少女の戦闘データをコピーすることで偶然完成した。



▲EXAMの完成と引き換えに少女の意識は失われてしまう。つまり未完のままなら、少女は健在なのだ。

## 09

第1部

▶セルヴァ制圧まで

## 南米上陸作戦

地上における未占領地は、連邦軍本部ジャブロー基地を有する南米大陸のみ。ジャブローへの機頭堡を築くべく、セルヴァを目指す。

攻略チャート

攻略01

(共通イベントと平行して発生)

## ■ロールアウト

スコア

ガス

STAGE08  
から南米進軍ルート  
S9-1補充要員の派遣要請  
S9-2

S9-2

NO

EXAMフラグON?

YES

登場 ノーリア・マリオン  
ララー登場 ノーリア・フル  
ララーグランダへの人員派遣  
S9-3

S9-3

修正する

修正

アルテ  
カルシア  
ジュタイナ  
ミーノ攻略03に  
フリスの乗  
たアレックスが出現する補充要員の派遣要請  
S9-2

S9-2

北アメリカルートと同じ内容のイベントチャート

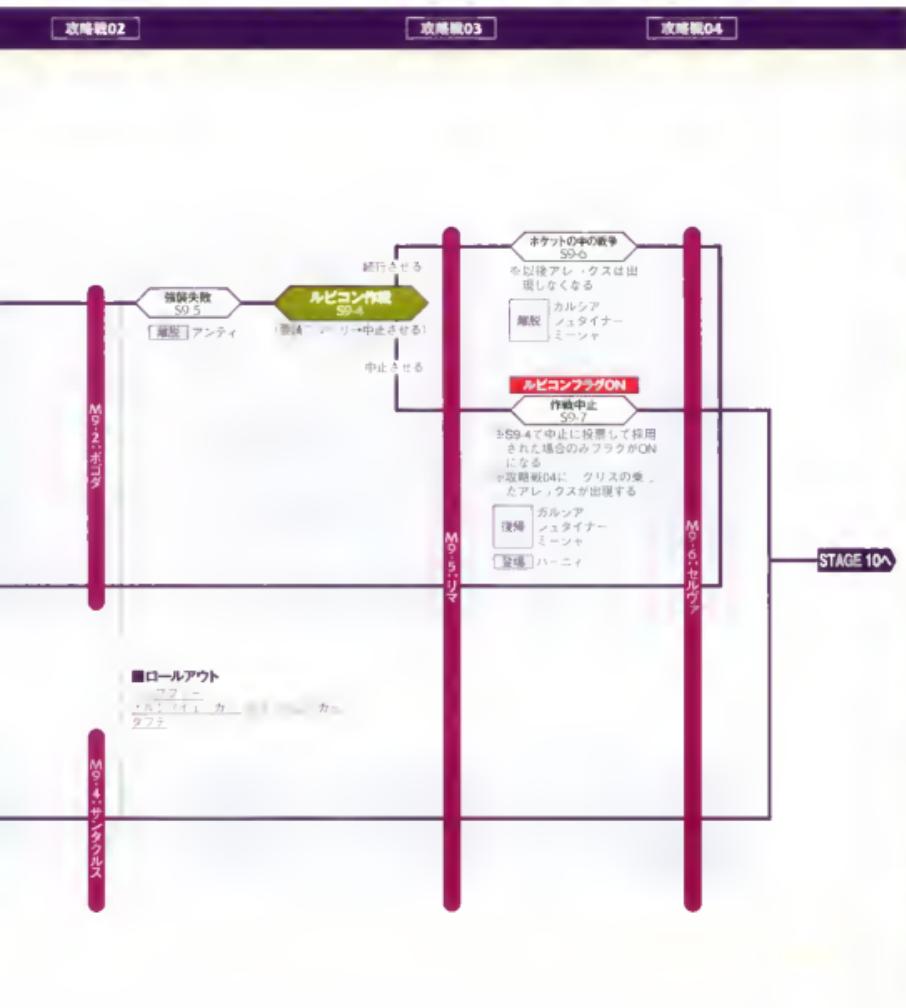
(共通イベントと平行して発生)

会話イベント 選択イベント 報告イベント 重要フラグ通過 軍用エリア

### 補充人員選択が第2部に大きく影響

地上攻撃軍の活躍により、余裕ができた宇宙攻撃軍から、補充人員が派遣されてくる。ただし派遣将兵は、ソロモンのベテランパイロットかグラナダのニュータイプ部隊のいずれかを選択しなければならない。ここで補充される将兵は、第2部開始時に移籍してしまう可能性があるので、なるべくなら自軍に残る可能性が高いほうを要請したほうがいい。第2部で元連邦軍との提携を考える

なら、ガルマ編はニュータイプ部隊、マ・クベ編はベテランパイロットを要請しよう。ただしニュータイプ部隊は、シャア、シャリア・ブル、ララ・ア、マリオンの4人がそろっていないと自軍に残ってくれないので、現時点で自軍にシャアがない、またはニムバスが生存していてマリオンを自軍に加えられない場合は、ガルマ編でもNTパイロットは隠めたほうがいい。



## ガルマ&amp;マ・クベが中将に昇格

南米上陸作戦の発令にあわせ、ガルマとマ・クベの階級が、少将から中将に上がる。9部隊まで編成可能になるだけでなく、6部隊まで主力隊に設定できるようになる。戦艦フェイズ開始時に1部隊多く出撃させることができるので、戦艦フェイズが回ってきたら、忘れずに変更しよう。

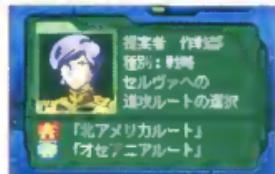
セルヴァ攻略作戦までに3種類のMS、MAと戦艦が1種類ずつロールアウトする。特に戦艦のタブデは、ジョン軍最高の能力なので、APIに余裕があるときに、主力隊の戦艦を入れ替えていくといい。新MSは好みで捕獲しよう。

## STAGE9 EVENT GUIDE

## S9-1:会議 南米進攻ルート

共通

STAGE9では、まずセルヴァへの進攻ルートが議題に上かる。どちらを選んでも攻略するエリア数は同じで、ルートも攻略戦03のリマで合流するので、どちらを選んでも難易度に大差はない。北アメリカルートは陸つなぎ、オセアニアルートは上陸作戦ということで、オセアニアルートのほうが水陸両用MS部隊が活躍しそうな感じだが、実際は北アメリカルートのほうが「水地形」が多い。



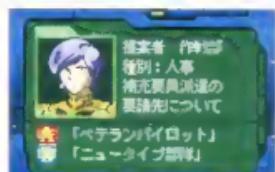
▲進攻ルートは作戦を支持する軍団長との友好度で選んでしまって構わない

## S9-2:会議 指揮官の派遣要請

共通

補充人員は、即戦力を期待するなら「ペテランバイロット」、パーフェクトジョギングを活用したいなら「ニュータイプ部隊」かオススメ。たとしどちらも第2部で移籍する可能性がある(P.100~101参照)。

なお「ニュータイプ部隊」は、EXAMフラグがONの場合、マリオンも登場する。カルマ編をプレイしていく、自軍にシャアがいるなら、第2部で最強のNT部隊を結成できる可能性がある。



▲自軍にシャアがない場合は敵対することない「ペテラン」のはかが無難

## STAGE9でロールアウトする兵器

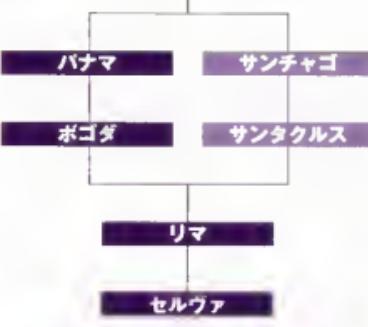
名称	時期
ズコックE、ザメル	STAGE開始時
ゲルグヴィエーガー(キャンクリーガー) ケンブファー、タブデ	リマ攻略前

ズコックEは、水中用MSでは最強の機体なので補給してもいいが、そもそも水地形が少ないので活躍の場は少ない。ザメルは、編成に6マス消費する大型ユニットたが性能はいまいち。指揮官機は、後列用ならゲルグヴィエーガー、前列用ならキャンクリーガーかケンブファーを補給

## STAGE9 イベント解説

## 北アメリカルート

## オセアニアルート



## ■ペテランバイロット



アナベル・ガトー



ケリィ・レスナー

## ■ニュータイプ部隊



シャリア・ブル



ララ・サン

※EXAMフラグがONの場合



マリオン・ウェルチ

## S9-3:会議 クラナタへの人員

共通

北アメリカルートの場合はバナマ制圧後、オセアニアルートではサンチャコ制圧後に、キリング中佐の「ルビコン計画」への人材派遣要請がある。「ルビコン計画」は、連邦軍からアレックスを強奪するという作戦だが、成功に至る選択肢がない。

サイクロプス隊を派遣した場合、シュタイナー、ミーシャ、アンティ、カルシアが任務中となり、アンティが確実に死亡。派遣しなかった場合は、リマ攻略戦の連邦軍陣営にクリスが搭乗するアレックスが出現する。ただクリスはNTではないので、NT用MSであるアレックスの能力を完全には引き出しきれない。強力なキャラクターを最新MSに乗せてぶつけは互角以上に戦える。



サイクロプス隊を派遣させると、アンティが確実に死亡する。否決させたほうが無難。

## S9-5:報告 指揮失敗

共通

【S9-3 クラナタへの人員派遣】で「派遣する」を選んだ場合、連邦軍のNT用MSアレックスを強奪するという「ルビコン作戦」が発動。1回目の接触は失敗に終わり、アンティが死亡したという報告が入る。

## S9-6:報告 ポケットの中の戦争

共通

アレックスの破壊に成功するものの、シュタイナー、ミーシャ、カルシア、ハニイが死亡したという報告。以後、連邦軍陣営にアレックスが配備されなくなる。

## S9-7:報告 作戦中止

共通

シュタイナー、ミーシャ、ガルシアが復帰。アンティの補充兵としてハニイが未配属で登場。会議で「作戦中止」に投票していた場合のみ、「ルビコン作戦中止フラグ」が立つ。

## S9-4:会議 ルビコン作戦

共通

【S9-3 クラナタへの人員派遣】で人員を派遣した場合、次の戦略フェイズでアンティが戦死したという報告があり、【S9-4 ルビコン作戦】が議題に上がる。続行させた場合は、アレックスの開発を阻止できるが、代わりにサイクロプス隊が全滅。中止させた場合は、次のターンでシュタイナー、ミーシャ、ガルシアが復帰し、バーニイが補充人員として登場する代わりに、セルヴァ攻略戦の連邦軍陣営にクリスが搭乗するアレックスが出現する。

また【S9-4 ルビコン作戦】が提案される戦略フェイズ開始時に、ユーリから中止勧告への協力要請がある。受けるとユーリの友好度が+2。断ると-2、会議で「中止させる」を選ぶと+5になる。



中止すればバーニイが参戦、続行すれば、サイクロプス隊とともにバーニイも死亡。

## STAGE9 MAP TABLE

## STAGE9 戦闘マップ一覧



M9-1: パナマ  
M9-1～M9-2 パナマは「水地形」が多めだが、陸つなぎなので水陸両用MSは必要ない



M9-2: ホコダ  
M9-1～M9-2 パナマは「水地形」が多めだが、陸つなぎなので水陸両用MSは必要ない



M9-5: リマ  
中央の山岳地帯で敵を迎える。水陸両用MSは、中央の川に入り敵を攻撃しよう



M9-3: サンチャコ  
M9-3～M9-4 水陸両用MSよりも山岳や砂漠に強いMSを出撃させたほうが有利。



M9-6: セルヴァ  
1ターン目は、敵の攻撃が届かない場所で待機。2ターン目には先手をとって敵を撃破。

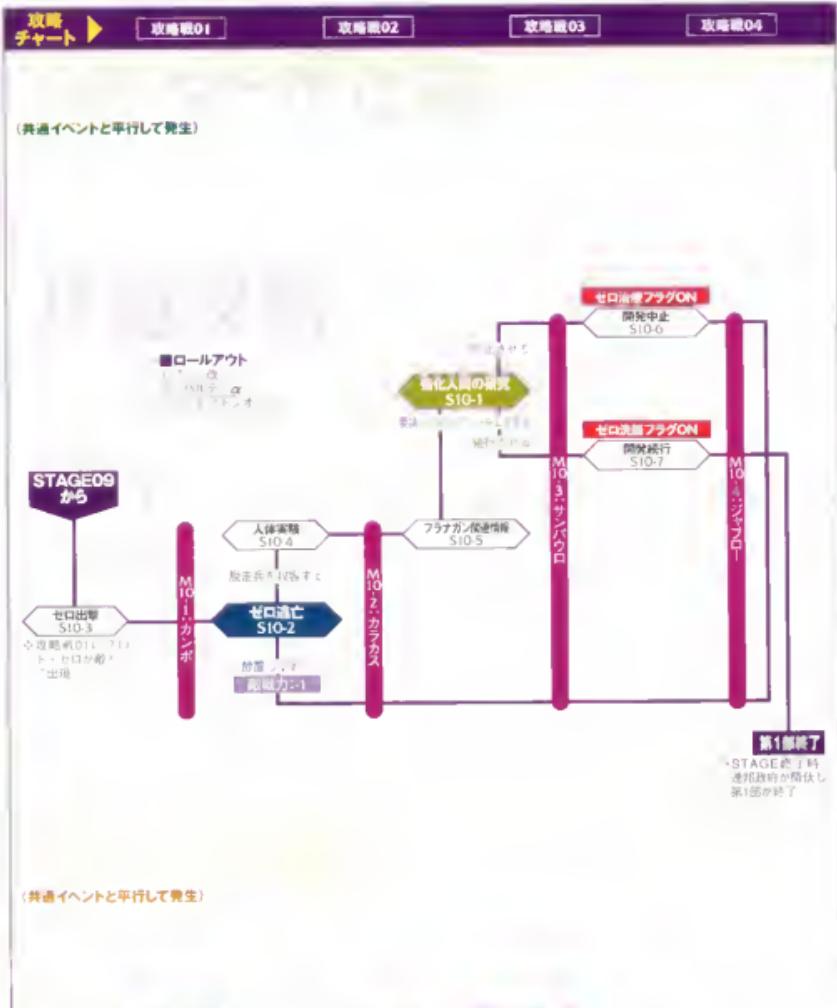
STAGE 12 STAGE 11 STAGE 10 STAGE 9 STAGE 8 STAGE 7 STAGE 6 STAGE 5 STAGE 4 STAGE 3 STAGE 2 STAGE 1

# STAGE 10

### ▶ ジャブロー制圧まで

第1部分

南米大陸の2/3を制圧し、残す連邦軍勢力はジャブロー帝のみ。降伏勧告を拒否した連邦軍に対し、最後の攻略作戦を敢行する。



## 連邦軍最後の拠点ジャブローへ

STAGE10開始と同時に、3種類のMSがローラウトする。ガルバルディαは、ジオン軍の量産機としては最高の性能なので、APに余裕があれば量産して補給したい。パーフェクトジオング

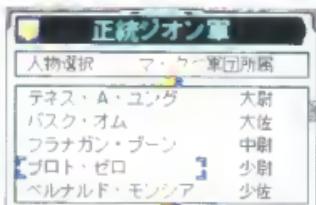
は、NTキャラクターを搭乗させないと性能を活かしきれないので、自軍にNTがいなければ、補給しないほうがいい。ドワッジ改は攻撃力に秀でるが、一機編成なのでやられやすい点に注意しよう。

## STAGE 10 EVENT GUIDE

## S10-2:選択 ゼロ逃亡

共通

カンボ攻略戦で、連邦軍か実戦投入していく強化人間のプロト・ゼロ・シオン軍かカンボの制圧に成功すると彼が連邦軍を脱走するイベントが発生。「脱走兵を収容する」を選択すると、彼の身柄を確保してフランカ機間に移送。「放棄しておく」を選択すると、カラス攻略戦において連邦軍が1部隊少くなり、以後プロト・ゼロは行方不明になる。



◀ プロト・ゼロは、第2部で下になる可能性がある。Pと共に部で97参照

## S10-1:会議 強化人間の研究

共通

プロト・ゼロを確保後、次の戦略フェイスにフランカ機関も強化人間の研究を開始。これに対しウォルターが研究中止案を提示して、会議前に協力を要請してくる。受けけるウォルターの友好度が+2、断ると-2。受けた会議で「中止させる」を選択すると、攻略戦03後さらに上昇する。この結果は、ゼロとレイラの第2部での所属陣営に影響する。

## ■第一部終了時への影響

カルマ級	ゼロ治療フラグON	ゼロ・ムラサメとレイラ・レイモントが参入
初回旗級	ゼロ治療フラグON	プロト・ゼロとNT-001が敵側に
マ・クー	ゼロ治療フラグON	ゼロ・ムラサメとレイラ・レイモントが参入
マ・クー	ゼロ治療フラグON	プロト・ゼロとNT-001が参入

ゼロ・ムラサメとレイラ・ゼロ・レイラ・レイモントとNT-001は異なる名前の同キャラ

## S10-3:報告 ゼロ出撃

EAT

情報部から連邦軍が強化人間を実戦に投入しようとしているとの報告が入る

## S10-4:報告 人体実験

EAT

プロト・ゼロを収容後、連邦軍の人体実験の実情が明らかに。シオン軍に収容されたゼロがフランカ機間に移送されると報告が入る。

## S10-5:報告 フランガン間連情報

EAT

フランカ機関が強化人間の研究を開始したという情報がもたらされる。

## S10-6:報告 開発中止

EAT

強化人間の開発が中止され、ゼロ治療フラグが成立。第一部終了時の人事に影響

## S10-7:報告 開発続行

EAT

強化人間の開発が進み、ゼロ治療フラグが成立。第一部終了時の人事に影響

## STAGE 10 MAP TABLE

## STAGE10 戦闘マップ一覧



敵が多いのでMAPの左上に後退して1ターン目をやり過ごし、2ターン目に勝負しよう。

# 内乱鎮圧までの作戦の流れ

## ▶第2部概要

連邦軍本部ジャブローを制圧し、ジオン軍が地球圏を掌握した矢先のデギン公主崩御とギレン総帥暗殺。第2部ではガルマとマ・クベが、「新生」と「正統」、2つのジオン軍に分かれ、地上を舞台に戦う。

### ガルマとマ・クベで勢力が二分

シオンの同朋として戦っていた仲間が、敵と味方に分かれて戦う第2部。ガルマ編では、北アメリカ、オデッサ周辺以外のユーラシア、太平洋北部、アフリカを支配。マ・クベ編では、ユーラシア、オーストラリアを支配した状態で開始される。

ガルマ編は、まず北アメリカを防衛し、その後にユーラシアの北東部からオテッサに侵攻。マ・クベ編は、オテッサ周辺地域の防衛後に、大西洋側からキャリフォルニアに侵攻することになる。



▲第2部のSTAGE数は2つ。STAGE11は4回の防衛戦、STAGE12は4回の攻撃戦を行うこと。

### STAGE 11

実施される作戦

人員動向

#### 内戦

4エリア  
防衛

→P.098

参入する可能性のある  
(ガルマ編)木馬隊  
(マ・クベ編)ティターンズ

離脱する可能性のある  
サイクロフス隊+1名

### STAGE 12

#### 終局

4エリア  
攻撃

→P.102



### 第2部戦略概要

## キャラクターの所属が変更に

第2部の開始前に、各キャラクターが新生ジョン、正統ジョンにそれぞれ所属を変えるイベントが発生。ガルマ、マ・クヘ以外の3人の幹部は、第1部終了時の友好度が60以上の場合は自軍に合流し、60以下の場合は敵陣営に属する。また、他のキャラクターも基本的に所属軍団の軍団長に

従うが、一部のキャラクターの所属先は、プレイヤーが第1部で発生させたイベントによって変化する。下にその一覧を示しているので参考にしてほしい。なお、ゲーム開始時に自軍団に所属していたキャラクターは途中で別の軍団に移っていても、この時点で自軍に戻ってくる。

また、第2部では、元連邦軍のキャラクターのうち、幾人かが敵陣営に加わって登場してくれる。

### 第2部開始時の人員移動

#### 新生ジョンに参入するキャラクター

- カルマ
- ランバ・ラル
- クラウレ・ハモン
- クランブ
- アコース
- コスン・クラハム
- シン・マツナカ

#### 正統ジョンに参入するキャラクター

- マ・クヘ
- ガイア
- オルテガ
- マッシュ
- フラナガン・ブーン
- アカハナ
- ヨニー・ライデン

#### 第1部終了時の各軍団長の友好度が60以上の場合、参入するキャラクター

- ノイエン・ヒッター（軍団長）
- テサート・ロンメル
- ユーリ・ケラーネ（軍団長）
- ホーン・アブスト
- ウォルター・カーティス（軍団長）
- ヴィッシュ・ドナヒュー

#### プレイヤーキャラの第1部での行動によって動向が変化するキャラクター

【サイクロプロス隊】

- シユタイナー・ハーティー
- ミーシャ（ミハイル・カミンスキ）
- カルシア（カリエ・ラミレス・カルシア）
- アンティ・ストロースor  
バーニー（バーナード・ワイスマン）

【カラカル隊】

- ロイ・グリンウッド
- トマス・クルツ

#### 強化人間

- ゼロ・ムラサメ（プロト・ゼロ）
- レイラ・レイモンド（NT-001）

#### 参入、敵陣に倒すフラグ ルビコンフラグ

#### 参入、敵陣に倒すフラグ カラカル隊支援フラグ

#### 参入、敵陣に倒すフラグ ゼロ治療フラグ ゼロ洗脳フラグ

STAGE9で【S9-7 作戦中止】を発生させ、ルビコンフラグがONになっている場合に参入。なお【S9-4 ルビコン作戦】で「続行させる」を選んで否決されていた場合は、敵陣営に加入。それ以外は所属軍団長に従う。

- シーマ・カラハウ

STAGE5で【S5-15 包囲突破】を発生させ、カラカル隊支援フラグがONになっている場合に参入。【S5-16 カラカル隊退却】を発生させ、カラカル隊離反フラグがONの場合は敵陣営に加入。それ以外は、所属軍団長に従う。

STAGE5の【S8-8 シーマ参入】を発生させていれば、その後別の陣営に移っていても、参入してくれる。なお、同STAGEの【S8-9 海兵隊転属】を発生させていると、第2部開始時に敵陣営に加入した状態で初めて登場してくれる。

### 第2部開始時の元連邦軍キャラクターの動向

#### 新生ジョンに敵対するキャラクター

- アルファ・A・ベイト
- エルラン
- シャミット・ハイマン
- チャップ・アテル
- テネス・A・ユンク
- バスク・オム
- ペルナルド・モンシア
- ヤザン・ゲーフル
- ライラ・ミラ・ライラ
- リド・ウォルフ

#### 正統ジョンに敵対するキャラクター

- エイバー・シナブス
- カレン・ジョシュワ
- クリスチーナ・マッケンジー
- コジマ
- サウス・バニング
- サマナ・フィリス
- シロー・アマダ
- フィリップ・フュース
- マイク・グラミリアン・ハーカー
- マスター・P・レイヤー
- ミケル・ニノリッチ
- ユウ・カジマ
- レオン・リーフェイ
- レビル
- マチルダ・アジャン

※上のリストは、各キャラクターがゲームに登場し、第1部で死亡、行方不明にならないことが前提

## STAGE

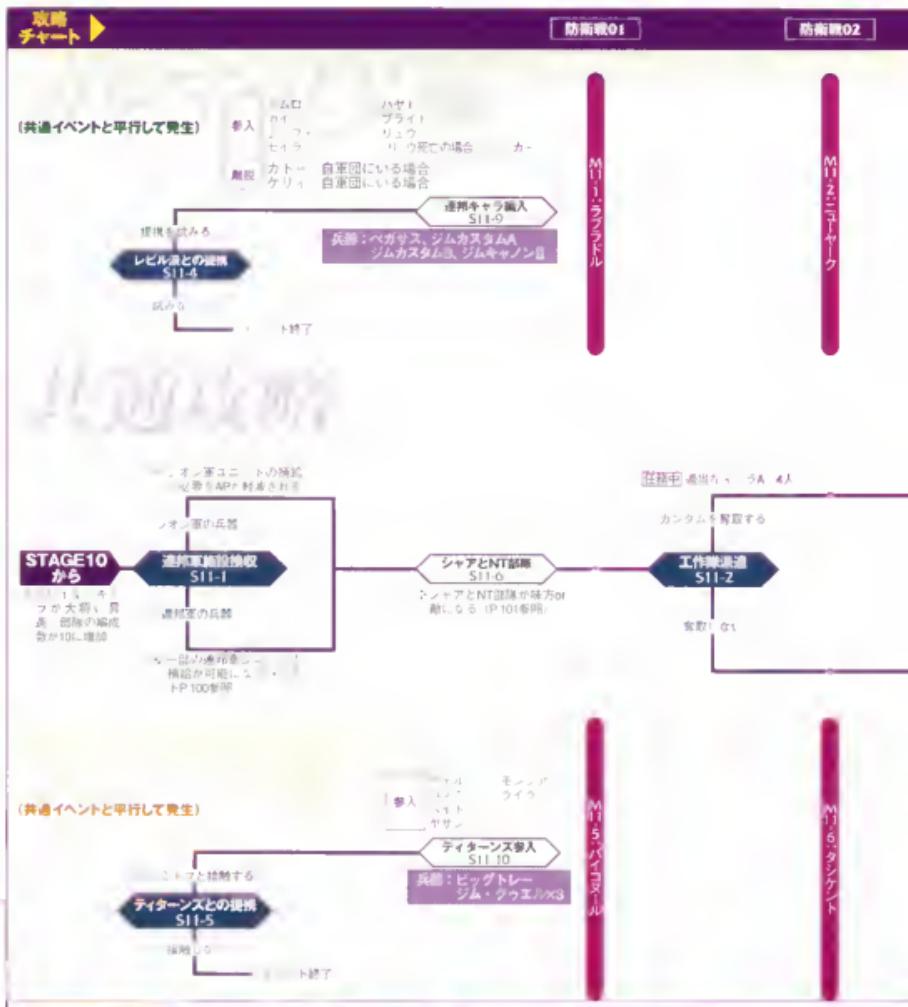
11

第2部

#### ▶ キャリフォルニア(オデッサ)防衛まで

## 内戰

ジョン軍勝利の喜びも束の間、テキンとギレンを失ったザビ家は「正統」と「新生」の二派に分裂。「内戦錆庄」という第二幕が上がる。



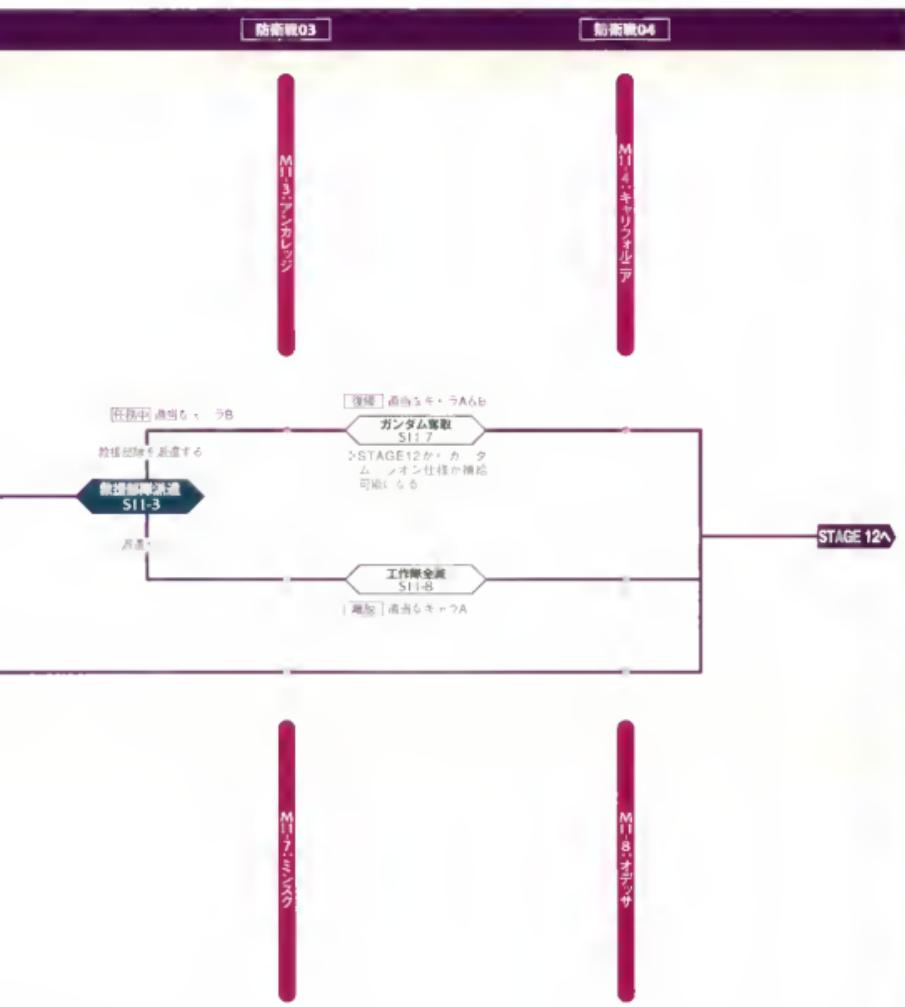
## MAPは異なるがイベントはほとんど共通

ガルマ編では、ドズルの後押しで「新生ジオン」を旗揚げ。キシリアから「正統ジオン」の地上部隊を任せられたマ・クベ軍団の本拠地オテッサへ侵攻する。マ・クベ編はその逆で、「新生ジオン」の本拠地キャリフォルニアへ攻め込む。

まず敵軍が、自軍の本拠地周辺のマップへ侵攻してくるので、STAGE11では防衛戦を展開。自軍本拠地の防衛に成功すればSTAGE12に進み、

敵軍の本拠地に向けて進軍していくことになる。

STAGE11では、連邦軍残党との提携イベントが異なっていること以外、ガルマ編もマ・クベ編も発生するイベントは同じで、戦闘マップの難易度もそれほど変わらない。第1部の行動によって、第1部終了時のキャラクター移籍イベントに違いが出るため、場合によっては優秀なキャラクターがほとんど敵側に所属して苦しくなることもある。



## ガルマ&amp;マ・クベが大将に昇格

第2部に入ると、ガルマとマ・クベが最上級の大将に昇格する。10部隊の編成が可能になり、主力隊も7部隊まで設定できるようになる。

第2部は、「交渉」コマンドが撤廃され、「増援部隊要請」ができなくなるので、強敵の出現に備えて増援用の予備隊も強化しておこう。



◀投入部隊は多いほど有利、「編成」で7部隊目を主力隊に変更しよう

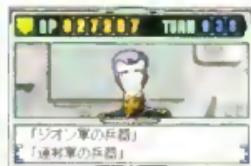
## STAGE 11 EVENT GUIDE

## STAGE 11 イベント解説

## S11-1:選択 連邦軍施設接收

共通

連邦軍から接収した兵器工場での生産兵器の選択。「シオン軍の兵器」を選択すると、戦艦以外の全ユニットの補給コストが5%ダウン。「連邦軍の兵器」を選択すると、右の表のユニットが補給可能になる。



◀連邦軍兵器は、改良や量産ができない。ガンダム系の生産も不可なので、少し損かも…。

## 「連邦軍の兵器」を選択すると補給可能になる兵器

- ガンキャノンⅠ量産型
- コア・ブースター
- ジム・A
- ジム・B
- ジム・C
- ジム改・A
- ジム改・B
- ジム・カスタム・A
- シム・カスタム・B
- ジム・キャノンⅡ
- ジム・コマンド・A
- ジム・コマンド・B
- ジム・スナイパーⅡ
- パワード・ジム
- 量産型ガンタンク

## S11-4:選択 レビル派との提携

ガルマ

レビル派と提携すると、アムロやブライトなど木馬隊が傘下に入る。第1部でランバ・ラル隊が木馬隊に勝利した場合はリュウが、それ以外の場合はリュウの代わりにスレッカーが参入。ただしカトーとケリイが自軍にいる場合に提携を行うと、カトーとケリイが離脱してしまう。

キャラクターの動向	
参入	アムロ、カイ、ジョフ・ジョン、セイラ、ハヤト、ブライト、リュウ(スレッカー)
離脱	ガトー、ケリイ

## S11-5:選択 ティターンズとの提携 マ・クベ

ティターンズと提携するかどうかを選択するイベント。提携すると、ティターンズの将兵が傘下に入る。ただしこれは、【S11-6 シャアとNT部隊】で、シャアとNT部隊が敵陣営に加入してしまう条件のひとつでもある。シャアやNT部隊を自軍団で使うつもりなら、提携しないという選択もありだろう。

キャラクターの動向	
参入	アテル、バスケ、ペイト、ヤザン、モンシア、ライラ
離脱	—

## S11-2:選択 工作隊派遣

共通

ラフラトル（バイコヌール）の防衛に成功すると、敵陣営がガンダムを開発しているという報告が入り、【S11-2 工作隊派遣】が提案される。「ガンダムを奪取する」を選択すると、配下のうち4名が工作隊として派遣される。この後のイベントで、救援要員としてもう1人配下が必要になり、いない場合は派遣したキャラクターが全滅するので注意しよう。工作隊には、サイクロプス隊（ショタイナー、ミーシャ、ガルシア、アンティまたはバーニイ）がいれば優先的に選出され、いない場合はランダムで4人が選出。

## S11-3:選択 救援部隊派遣

共通

ガンダム強奪のための工作隊を出撃させた場合、次の戦略フェイズで工作隊から救援要請がある。

ここで「派遣しない」を選択すると、ガンダムの強奪に失敗するだけでなく、工作隊の4名も戦死。「救援部隊を派遣する」を選択すると、ランダムで1名が救援に向かい、作戦終了まで任務になる。

作戦は、次の戦略フェイズで終了。救援部隊を派遣した場合は、工作隊+救援部隊の5名が無事に帰還し、自軍に復帰。さらに次の戦略フェイズから、ガンダム／シオン仕様の補給が可能になる。

シャアとNT部隊（ララ、シャリア・ブル、マリオン・ウェルチ）の動向に関するイベント。下に挙げた条件をすべて満たしていると、彼らが自軍團に加わってくれる。しかし、ひとつでも欠けていると、彼らは敵陣営に加わるか、あるいは自軍から離脱していくなくなってしまう（以降、ゲームに登場しなくなる）。第1部のイベントや、STAGE11のイベントの選択次第で、強力なNT達を配下にできるかどうかが決まるのだ。それぞれの条件を満たすためのイベントも掲載しているので、参考にしてほしい。

キャラでも欠けているなど、他のキャラは敵陣営に加入or離脱する。

### ■シャアとNT部隊参入の条件

条件		条件達成に関連するイベント
1	シャアが登場しており、配下にいる	STAGE6or7の【S6-21 シャア参入】を発生させている
2	ララ、シャリア・ブル、マリオン・ウェルチの3人が登場している	STAGE8の【S8-10 截かれし者】を発生、EXAMフラグがON ▼ STAGE9の【S9-2 検充委員の派遣要請】で「ニュータイプ部隊」を選択
3	ゼロ治療フラグがON	STAGE10の【S10-6 開発中止】を発生させている
4	（ガルマ編）レビル派と提携している （マ・クヘ編）ティターンズと提携していない	STAGE11の【S11-4 レビル派との提携】で「提携を試みる」を選択 STAGE11の【S11-5 ティターンズとの提携】で「接触しない」を選択

【S11-7:報告】ガンダム奪取	ガルマ	工作隊と救援部隊が復帰、次の作戦からカンドム/シオン仕様の配備が可能。
【S11-8:報告】工作隊全滅	ガルマ	工作隊が全滅し、データと試作機も失われたという報告が入る。
【S11-9:報告】連邦キャラ編入	ガルマ	ホワイト・ベース隊が加わり、ペカサス、ジムカスタム・A、ジムカスタム・B、ジムキャノンIIを取得。カトーとケリイが自軍にいる場合、2人はソロモンに帰還。
【S11-10:報告】ティターンズ編入	マ・クヘ	ティターンズが加わり、ヒノグトレーとシム・クラウエル3機を取得。

## STAGE11 MAP TABLE

### STAGE11 戦闘マップ一覧



【M11-1～M11-4】ニューヨークとアンカレッジは山地が多いので、可能な限り山地から敵に攻撃をしかけること。ラフラドルは森と町を盾にしよう。

自軍にドム系が多い場合は、山地と砂漠で勝負。



【M11-5～M11-8】ハイコヌールとタシケントは、山地や砂漠が多くドム系が有利。ミンスクは森が多く、ケルクグ系やキャン系が有利といえる。

山地や町に配置して、平地や川の敵を攻撃。

## STAGE

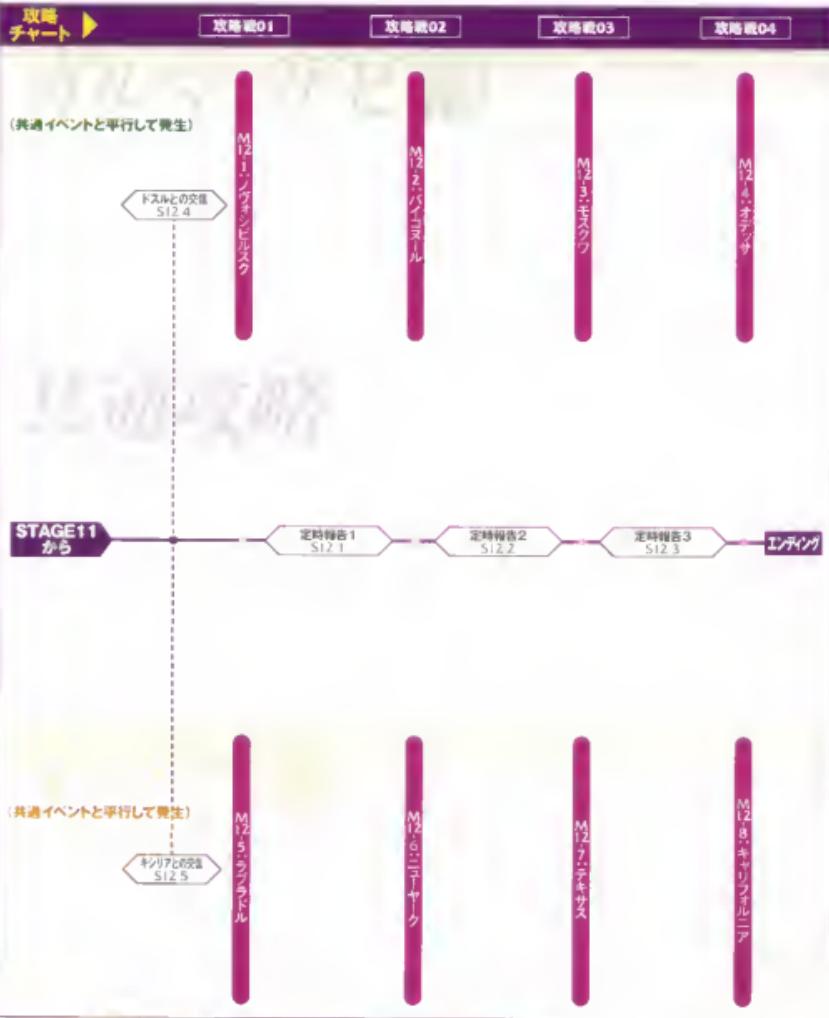
## 12

## 第2部

▶ オデッサ(キャリフォルニア)制圧まで

## 終局

猛攻を防ぎきり。勝利の勢いに乘じてすかさず反攻作戦を開始。敵対勢力の本拠地を制圧して、人類史上未曾有の戦乱に終止符を封て。



## 最終戦に備えてMSを補給

ついに最後の攻略作戦を開始。敵対勢力の本拠地を含む4地域を制圧すれば完全勝利となる。

STAGE11で【S11-7 ガンダム奪取】を発生させている場合は、STAGE12の最初の戦略フェイズから、ガンダム ジオン仕様の補給が可能になる。ガンダム ジオン仕様は、パーフェクトジョングよりも、運動と限界の数値が上回る高性能MS。NTや自軍団におけるエースパイロットを乗せれば、圧倒的に戦いが楽になる。



4PシオングとカンダムにNTを乗せて常に先制攻撃をしければ、まさに勝敵。

## オススメMS

カルバルティα

パーフェクトジョング、ガンダム/ジオン仕様

## STAGE12 EVENT GUIDE

STAGE12 イベント解説

S12-1:報告 定時報告1



宇宙で新生ジオン軍と正統ジオン軍が接触したという内容の報告を受ける。

S12-2:報告 定時報告2



宇宙での新生ジオン軍と正統ジオン軍の戦いが本格化したという報告を受ける。

S12-3:報告 定時報告3



白軍の宇宙艦隊が敵の新兵器に苦戦を強いられているといった内容の報告が入る。

S12-4:報告 ドズルとの交信



地上で戦うガルマに対して、トズルがソロモンから激動の通信を送ってくる。

S12-5:報告 キリシアとの交信



クラナダのキンシア将軍から、地上軍のマ・クベに対して激励の通信が入る。

## STAGE12 MAP TABLE

STAGE12 戦闘マップ一覧

## M12-1:ノヴォシビルスク



## M12-2:バイコヌール



## M12-4:オデッサ



## M12-3:モスクワ

M12-1 ~ M12-4  
ガルマ編

平地の敵に対し、山地から攻撃をしかければ戦いが有利になる。待ち伏せて一気に叩きつぶせ。

まずは先制攻撃で敵前線のMSをつぶすことに専念。前列がいない敵なら先制攻撃されても被害は少ない。

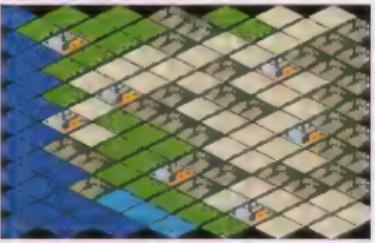
## M12-5:ラブダル



## M12-6:ニューヨーク



## M12-8:キャリフォルニア



## M12-7:テキサス

M12-5 ~ M12-8  
マ・クベ編

砂漠と山地が多いのでドム系が有利。ガンダムとドム系で砂漠戦を挑むか、山地を利用して戦おう。

ここも砂漠が多い。MAPの右上で敵を待ち、先制攻撃をしかけて、敵部隊を前列から減らしていこう。

STAGE 12

STAGE 11

STAGE 10

STAGE 9

STAGE 8

STAGE 7

STAGE 6

STAGE 5

STAGE 4

STAGE 3

STAGE 2

STAGE 1

## 一年戦争時のMS開発

MS（モビルスーツ）は、強力な帶電特性を持つミニオフスキーパーティーの散布によって、有視界戦闘を強いる宇宙世紀の戦場で、既存の戦術を一変させた画期的な巨大人型兵器。ジオン公国企業が開発し、のちにレーピル将軍の提言によって連邦軍でも開発および生産が行われた。

一年戦争時にMSの開発および生産を行った施設を、それぞれの関係をふまえて紹介する。



▲宇宙空間では慣性の利用による制動の柔軟性、地上では素早い機動性で敵兵兵器を圧倒。

## ジオン軍 ジオニック社製MS

ジオン公国は、地球連邦政府に兵器開発を悟られないために、作業用としてジオニック社にMSの開発を依頼。ジオニック社は、宇宙世紀0075年に人類最初のMSザク（ザクⅠ）を完成させた。

ジオン公国軍は、ザクを兵器として正式採用。引き続きジオニック社に量産を依頼した。ジオニック社は、ザクの量産と同時に改良も行い、ザクⅡを完成させる。ザクⅡは、ザクを上回る性能と生産性の高さを評価され、主力兵器として採用された。この功績によってジオニック社は、以後もMS生産の主導権を握り、グフやゲルググなどを戦場に送り出した。終戦後は連邦軍に接収され、アナハイムエレクトロニクスに吸収される。



ザク

▲両軍通じてもっとも多く生産された。アッカイにバーツを流用されるなど、生産性の高さは抜群。



ゲルググ

►ジオニック社製のMSは、隊長機の頭部に、角鋸り型のセンターが付けられるのが大きな特徴。

## ジオン軍 ツイマッド社製MS

一年戦争において、ジオニック社とMS開発を競った企業。MS開発において、ジオニック社よりも一歩出遅れたツイマッド社は、需要となる戦場が宇宙から地上に移行していることを見越し、地上戦用重MSドムを開発。ホバー走行による高速移動が可能であるドムは、障害物の少ない地形で好評を博し、特に砂漠戦用に多くのバリエーション機が存在する。またドムの高出力は宇宙戦にも活かされ、宇宙用にバーニアが改装されたリック・ドムは、ゲルググが量産されるまでのあいだ、暫定的に宇宙用主力MSとして量産された。汎用性を求めるジオニックに対し、ツイマッドは局地戦用MSの開発に長けていたようだ。



ドム

▲ホバーによる移動は、連邦製MSをスピードで圧倒。以後の地上用MSにも大きな影響を与えた。



ギャン

►対MS格闘戦用に能力を特化させたことが、汎用性の悪さとして評価され、量産を見送られた。

## ジオン軍 特殊開発計画MS

ジオン軍が使用するMSには、軍需企業ではなく、軍の特殊機関で開発されたものも存在する。代表的なものとしては、局地戦用MS開発計画PEZN（ペズン）による試作MSがあげられる。宇宙要塞ア・バオア・クー駐留の開発チームが、連邦軍の星一号作戦に対抗するために試作したもので、MS-Xのコードネームが与えられていた。だが宇宙要塞ソロモンが予想よりも早く陥落。試作機をジオン本国（サイド3）に移送した時点で終戦を迎えた。ほかにもサイコミュ高機動試験用ザクやイフリート改のように、研究機関が新システムのデータを収集するために、既存のMSをベースに試作したものも存在した。



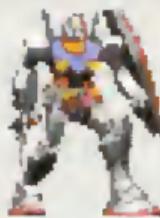
イフリート改  
◀陸戦用MSイフリートにEXAMを搭載。EXAMに耐えられるよう、機体性能も上げてある。



ガルバルドイ  
▶ペズン計画による試作機。終戦後に連邦軍に接収され、ガルバルドイβ開発の雛型となった。

## 連邦軍 製MS

連邦軍が使用するMSは、すべて軍の工廠製。レベル将軍の提唱で「V作戦」が発動され、RXシリーズと呼ばれる3種類のMSと、MS運用を前提にした強襲揚陸艦ホワイトベースを開発。RXシリーズの完成形といえる試作機ガンダムのデータをもとに、生産性を最重要視したジムが開発され、ジャブロー・トルナツで量産された。またガンダム用に生産されたものの、品質管理基準をクリアできなかつた余剰パーツを利用して、陸戦型ガンダムを製造。先行量産型として実戦配備された。バリエーション機は存在するものの、すべてRXシリーズの亜種どまりなのは、工廠が一本化されていることが一因と思われる。



ガンダム  
◀「V作戦」で試作されたMS。生産性を度外視して設計されているだけに、破格の性能を誇る。



ジム  
▶量産MS。ベースはガンダムだが、コア・ブロック・システムの廃止など、性能はほとんど別物。

## ジオン軍 その他のパターン

イレギュラー的な存在として、前線部隊による現地改修MSがあげられる。ザクの上半身とマゼラ・ベースをリサイクルしたザクタンクや、陸戦型ガンダムを陸戦型ジムのパーツで補修したガンダムEz-8が代表例。オーストラリアのヒューエンデン基地で独自に製造されたMAライノサラスや、製作途中で出撃したジオング（80%）もイレギュラーな存在といえる。面白いものでは、アッガガイなどジャブロー攻撃という1作戦のために試作されたMS群。ちなみにアブサラスⅢもジャブロー攻略用に開発されたMA。終戦後にはティターンズのジム・クゥエルのように、将兵個人ではなく組織の専用機というものも出現した。



ガンダムEz-8  
◀大破した陸戦型ガンダムを、現地部隊で改修したMS。激戦地で生まれた特別仕様機。



ジム・クゥエル  
▶ティターンズ兵専用のジム。カラーや名称の違いは、エリート意識の表れと思われる。

# 戦争に利用された 「ニュータイプ」パイロット

## 人類の革新「ニュータイプ」

サイコミュを介して、脳波でMAや遠隔端末兵器ピットを操作。パイロットの敵意や、兵器に込められた殺意を読んで攻撃を回避したり、行動を先読みして命中させるニュータイプ(NT)パイロット。彼らはその能力を駆使して、歴戦の兵士たちを相手に互角以上の戦いを繰り広げた。

だが本来NTとは、ジオン共和国初代大統領ジオン・ズム・ダイクンが提唱した人類の革新のこと。「機動戦士ガンダム」第43話「脱出」でアムロ・レイが行った仲間への指示がNT本来の能力であったとするなら、声が届かない真空の宇宙で生活するために、精神による意思疎通能力に目覚めた人類がNTということなのだろう。だがその副産物である戦闘能力に目をつけた両軍の指導者たちは、彼らを戦争の道具として利用した。

▲覚醒した人類も、軍上層部にいっては優秀な兵士に過ぎない多くのNTが戦場に散った

**新生ジオン軍**

ララ・スン	LINK
指揮 7 魅力 13	属性
射撃 17 格闘 9	HP
耐久 11 反応 17	ATK
搭乗属性	DEF



## ゲームに登場するニュータイプパイロット

アムロ・レイ	ゼロ・ムラサメ (プロト・ゼロ)
イアン・グレーテン	マリオン・ウェルチ
シャア・アズナブル	レイラ・レイモンド (NT-001)
シャリア・ブル	レビル
セイラ・マス	
ララ・スン	

## ニュータイプ間連用語

### ■サイコミュ

サイコ・コミュニケーターの略で、NTパイロットが外部に発する脳波を読み取り、機械の操作系統にダイレクトに送信するシステム。手足を動かすことなくMSやMAが操縦できるほか、ビットなどによるオールレンジ攻撃も可能。

ヒットは、強力な帶電性質を持つミノフスキ粒子の散布によって、電波などによる兵器の遠隔操作が困難な宇宙世紀の戦場で唯一、無線で遠隔操作できる画期的な兵器。敵兵器の射程距離外からヒットだけを接近させて攻撃したり、敵兵器の死角にビットを移動させて奇襲攻撃を行うことも可能。非常に強力な兵器だが、端末兵器の推力の問題などで、宇宙でしか使用できない。



▲宇宙なら腕部を射出可能なシオングも、地上ではサイコミュ操作の砦台

### ■強化人間

強化人間とは、NTの素質がある人間に薬物投与などを施して精神を操作。強制的にNTとして覚醒させた兵士のこと。精神操作は、人格に障害を与えることがあり、二重人格化や精神年齢の幼児化を起こす被験者も少なくなかった。記憶の封鎖や強迫観念を増幅させることで、戦いへの衝動を煽り、兵士として利用しているため、NTと出会ったとき、流れ込んでくる相手の思念に懐惑を感じてしまった者もいた。戦いを通じて本当の意味でのNTに目覚める者もいたが、戦いに決着がつき、おさえつけられていた精神が開放されることで能力を開花させたケースが多く、分かれ合えた直後に死別という悲劇が繰り返された。

**正統ジオン軍**

レイラ・レイモンド	LINK
指揮 8 魅力 12	属性
射撃 12 格闘 7	HP
耐久 6 反応 13	ATK
搭乗属性	DEF



▲強化人間は、ニュータイプ以上に戦争の道具として弄ばれた悲劇の存在。

ニュータイプ関連研究所

ジオン重 フラナカン機関

フランガン博士が責任者を務め、NTの開発や研究を行なうジョン公国の機關である。シャアが提唱したNTの戦争利用案を受け、キシリアが開設。サイコミュシステムおよびそれを搭載した兵器を作りあげた。

被験者は、ララ・スンのほかに、クスコ・アルとクランブル・カルレア（※1）、マリオン・ウェルチ（※2）、レイラ・レイモンド（※3）がいたとされる。また、OVA 機動戦士ガンダム 第08MS小隊 ラストリゾート では元被験者の少年少女も登場した。

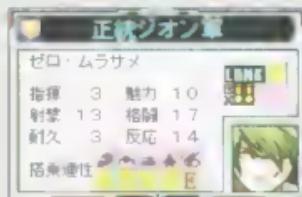


◀マリオン以外にもセレイン・イクス  
ペリ(※4)やエファ・  
ガラトリアル(※5)  
もフラナカン機関  
出身という設定

キ 1 小説版「機動戦士ガンダム」に登場  
 キ 2 セカターン用ソフト「機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY」が初出  
 (ア)3 プレイステーション用ソフト「キレンの野望 シオンの系譜」が初出、  
 (イ)4 ワンダースターウォン用ソフト SDガンダム シューティング モノアイカングンダムズに登場  
 (ウ)5 コミック「アウターガンダム」に登場

道新車 ムラサメ研究所

一年戦争後、連邦軍がジオン軍から接収したデータをもとに設立したNT研究所のひとつ。被験者としてフォウ・ムラサメ、開発MAとしてサイコ・ガンダムが『機動戦士Ζガンダム』に登場した。また同列組織のオーガスタ研究所から、ロザミア・バダムという被験者も登場。2人の被験者は、ティターンズの兵士として登場し、NTではなく強化人間と呼ばれた。これはおそらく、地球至上主義のティターンズが、NTをスペースノイドの突然変異と蔑んでいた表れと思われる。



◀セガサターン版  
ギレンの野望 か  
ら登場しているゼ  
ロ・ムラサメ博士に  
よる最初の強化人間  
という設定。



▶ゼロとレイラ  
ギレンの野望で  
生まれた強化人間  
同士の恋。

ジオン軍 → 遊撃軍 EXAM研究チーム(フラナカン機関分室)

EXAMは、フラナガン機関の研究者のひとり、クルスト・モーゼス博士が開発したシステム。NTの人格をシステム化してMSに組み込み、バイロットの補佐をさせることで、通常バイロットでもNTバイロット並みの戦果を期待できるという画期的なシステムだが、コピーした人格が暴走する可能性があるという危険をはらんでいた。クルスト博士は、一年戦争末期に連邦軍に亡命。EXAM搭載機BD-1を製作するに至る。

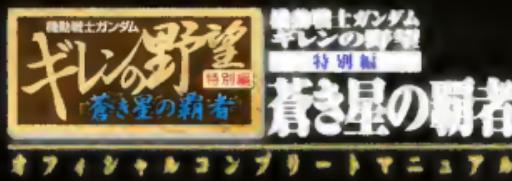


◀EXAMが破壊されると システムに入格を奪われて昏迷状態だ たマリオンが解放される



▶ EXAMから解放されても、ハイロットとして戦わされる薄幸の14歳。





オフィシャルコンプリートマニュアル

# CHAPTER 3

## データ総覧

Data List

## ユニットデータ

データをジオンと連邦に分け、それぞれ技術(TEC) レベル順で紹介。ジオンだと補給可能時期、連邦だと登場時期の目安となるだろう。ただし、ユニットの中には技術レベルが存在せず、イ

ベントを発生させることでしか登場しない機体もある。これらのデータは両軍共に、リストの最後に載せた。なお、ページの下半分は各ユニットの機体解説を掲載している。

## データの見方

1	TEC	2	009 ザクII F/S	3	4	5
耐久	移動	運動	限界	制圧	物資	装1
100	4	20	9	15	12	34
前列	ヒート・ホーク			2	55	20×3
前中	ザク・マンカン			3	60	3×14
後列	ザク・マンカン			3	35	3×14
ガルマ専用の機体。編成数1機だが、カルマを乗せれば十分な戦果を上げることが出来る						
補給	80					
6	7	EXI	10			

① ユニットが補給可能になる技術（TEC）レベル

② ゲーム中「情報」画面で確認できるユニットの名称「」内は、原作における正式名称と、出典となる原作名の短縮表記 短縮表記は下記のように対応

カナダム	→ 機動戦士カナダム
Ζカナダム	→ 機動戦士Ζカナダム
ΖΖ	→ 機動戦士カシタムΖΖ
08	→ 機動戦士カナダム 第08MS小隊
0080	→ 機動戦士カナダム0080 ホークの中の戦争
0083	→ 機動戦士カナダム0083 スターダストメモリー
ゲーム	→ キレンの野望シリーズやカナダム外伝シリーズ
その他	→ MSVやM-MSV 小説など

③ ユニットの分類とサイズを表す MS・MA・航空機・車両の4種類があり、キャラクターの搭乗適正に対応している サイズはMAのみ、部隊の中・後列を占める大型タイプになっている。

④ そのユニットを補給できる最大数 無と表記してあるのは制限がない

⑤ 一部のユニットに設定された性能特性をアイコンで示している 以下の3種類がある

戦 戦闘時のダメージを軽減できる性能

飛 飛行性能 地形を無視して移動できる

装1 重装甲を持つユニット。併記している数字が大きいほどダメージを軽減可能。

⑥ 専用機であることを示すアイコン NTはニュータイプ専用、カ尊はカルマ、マ尊はマ・ク専用。

⑦ ユニットの編成数 1機編成と3機編成がある。

⑧ ユニットの補給に必要なAPコスト 不可とあるのは、ゲームを通して補給の機会がない

⑨ ユニットの基本性能値 6種類が設定されている  
耐久 ユニットの耐久性能。この数値がセロになると爆破される

移動 ユニットの移動性能

運動 攻撃の命中率と回避率に影響する数値

視界 キャラクターの能力をどこまで反映することができるかの目安となる数値。

制圧 指点制圧性能の高さを示す数値。

物資 行動時に消費する物資量

⑩ マップの各地形に対するユニットの適正  
得意 戦闘で有利に行動できる。

普通 可もなく不可もない

不利 戦闘で余計にダメージを受けやすい。

⑪ ユニットの装備武器 編成時の配置場所によって、使用武器は変化する

前列 前列配置時、射撃攻撃後に使用する格闘武器。

前中 前列及び中列配置時に使用する射撃武器。

後列 後列配置時に使用する射撃武器。

⑫ ユニットの性能に関するコメント



# ジオン軍

連邦に比べてユニットの種類は豊富。ただし、イベントの選択肢次第では、補給リストに現れない機体もある。

## 001 ザク I・A

MS-05ザク I (初回) MS 補給制限:無



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
30	4	9	30	5	28
空	水	森	山	砂	陸

補給:510

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	1	45	10×2
前中 ザク・マシンガン	2	55	3×9
後列 ザク・マンガン	2	30	3×9

初期生産機だけに性能が良いとは言えず 戦車や航空機を相手に何とか勝てる程度 あえて補給する必要はない

## 002 ザク I・B

MS-05ザク I (初回) MS 補給制限:無



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
30	4	7	30	5	28
空	水	森	山	砂	陸

補給:510

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	45	10×2
前中 ザク・ハスーカ	3	50	10×4
後列 ザク・ハスーカ	3	25	10×4

Aタイプと同じく 戦力となるのは序盤だけ パスーカは攻撃力は高いが、攻撃回数と命中率に遅れあり

## 003 ザク II C型・A

MS-06Cザク II C型 (初回) MS 補給制限:無



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
48	4	10	30	5	34
空	水	森	山	砂	陸

補給:690

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	10×2
前中 ザク・マシンガン	3	60	3×10
後列 ザク・マシンガン	3	35	3×10

ザク II から性能的に飛躍しているとは言い難いが、耐久力が高く使い勝手は良い とはいえ、やはり序盤のみのMSた

## 機体解説

### 001 ザク I・A

シオン公国軍で開発され、量産された人類初の戦闘用MS。開戦当初は後継機で主力兵器の「ザクII」とともに前線で活躍したが、ザクIIが完全に量産ラインに乗ると前線から外され、後方支援部隊の護衛任務などに回された。機動戦士カントム』の第3話で初登場。シャアに補給を届けたカトムが搭乗し、カントムに格闘戦を挑んだ。当時は第1話から登場している「ザクII」を「ザク」、後に登場した旧式の「ザクI」を「旧ザク」と呼んでおり、フラモデルのパッケージも「旧型ザク」となっていた。後の設定ではランバ・ラルや黒い三連星など、カスタマイズされた機体も登場した。

### 002 ザク I・B

メイン武装のザク・マシンガンをザク・バスーカに持ち替えたザクI。ザクIIと同じバスーカをシェルレーテア出力が低いザクIで使用するということで、「肩当て」を付けるという設定もあった。一発の破壊

力は大きいが、携帯弾数が減少 ゲームでは消費物資率の増加という形で再現されている

### 003 ザク II C型・A

南極条約締結以前に量産されたザクで「ザクII 初期型」と呼ばれるバージョン。ザクIよりもジェネレータ出力がアップしており、増加したエネルギーの伝達は、内蔵されていた動力バイクを外部に出すことと、基本設計を変えることなく対処している。また右肩に盾、左肩ガーバーにMS同士の格闘戦を想定したスパイクが標準装備されているのも特徴。盾が固定式なのは、両手で構えるように設計されたザク・マシンガンを撃つ際に、邪魔にならないように考慮されたものと思われる。核兵器の使用を前提に、三重ハニカム装甲と放射能遮断液による対核処理が施されている。開戦当初の一週間戦争やルウム戦役では、核弾頭を射出するバスーカ砲を使用した。



補給: 690

## 004 ザクII C型・B

MS-06ザクII C型



MS 補給制限: 無

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
48	4	8	30	5	34
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	18×2
前中 ザク・バズーカ	4	55	12×4
後列 ザク・バズーカ	4	30	12×4

武装をバズーカに換装したタイプ。戦車や航空機相手なら、射撃回数の少ないバズーカより、マシンガンの方が効率的。



補給: 600

## 005 ザクII F型・A

MS-06ザクII F型



MS 補給制限: 無

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
40	4	15	25	5	30
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	18×2
前中 ザク・マシンガン	3	60	3×10
後列 ザク・マシンガン	3	35	3×10

最初の会議で量産計画を論議するMS。耐久力はC型より低いが、運動性が高いで結果的に戦闘能力は向上している。



補給: 600

## 006 ザクII F型・B

MS-06ザクII F型



MS 補給制限: 無

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
40	4	12	25	5	30
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	18×2
前中 ザク・バズーカ	4	55	12×4
後列 ザク・バズーカ	4	30	12×4

ザク・バズーカ換装タイプ。やはりバズーカよりもマシンガンの方が効率的。補給をするなら、Aタイプでいいだろう。



補給: 210

## 007 ドップ

トップ



航空 補給制限: 無

飛

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
18	4	15	40	1	26
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	—	—	—
前中 ミサイル	2	40	4×9
後列 ミサイル	2	15	4×9

威力としては弱いので、無理に補給する必要もない。APは他のMSの補給用に使ったほうがいいだろう。

## 機体解説

## 004 ザクII C型・B

ザク・バズーカを装備したC型。南極条約締結以後は核兵器の使用が禁じられたので、バズーカも從来の弾頭か使用されている。

## 005 ザクII F型・A

南極条約締結により、C型から耐核装備を排除してリファインした機体。結果的に機動性が向上し、汎用兵器として様々な局面で活躍する。一年戦争でもっとも多く生産されたMSであり、この機体をベースに多くのバリエーション機が造られている。

## 006 ザクII F型・B

F型の装備をザク・バズーカに変更したもの。ザク・マシンガンより破壊力が大きく、艦隊襲撃や拠点制圧、対戦車戦で威力を発揮した。

## 007 ドップ

地球への侵攻を見据えて開発された戦闘機で、ジョン航空戦力の要となった。ミノフスキーパー子の影響による有視界戦闘を想定して、キャノピーの大きなコクピットがせり出しているのが特徴。コロニー内で開発されたせいか、重力下での燃費はあまり良くない。バルカン砲と6連装のミサイルランチャーを標準装備している。地球方面軍司令官カルマ・サビ専用に、茶色に塗装されたカスタム機もあった。

## 008 マゼラ・アタック

地球侵攻作戦においてMS部隊のみの運用では物量に乏しく、低コストの戦闘補助車両として開発されたのがこの機動戦車。中距離捜索を主目的とし、占領地防衛や橋頭堡確保に活用された。砲塔部分と車両部分を分離させることができ、砲塔部分のマゼラ・トップは戦闘機、車両部分のマゼラ・ベースは軽戦車として、それぞれ戦闘を続行できる。また、マゼラ・トップの主砲機構を外してザクに持たせ、砲撃

## 008 マゼラ・アタック

マゼラ・アタック

車両

補給制限: 無



補給: 240

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
20	4	6	15	5	28
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし			—
前中 マセラトノブ砲	3	40	8×5
後列 マセラトノブ砲	3	40	8×5

マゼラ・トノブ砲で後列から攻撃が行なえる。序盤の攻略戦で各部隊の後列に配備しておくといい。

TEC 1

## 009 ザクII FS型/GZ

MS-06FSザクII FS型ガルマ・サビ専用

MS

補給制限: 1



補給: 380

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	4	20	15	12	34
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーフ	2	55	20×3
前中 ザク・マシンガン	3	60	3×14
後列 ザク・マシンガン	3	35	3×14

ガルマ専用の機体。編成数は1機だが、ガルマを乗せれば十分な戦果を上げることができる。

TEC 2

## 010 ザクII J型・A

MS-06JザクII J型

MS

補給制限: 無



補給: 660

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
45	4	12	25	5	30
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーフ	2	50	18×2
前中 ザク・マシンガン	3	60	3×10
後列 ザク・マシンガン	3	35	3×10

地上での運用に的を絞ったタイプで、性能的にはC型とF型の中間。山岳適正があり、山間部での戦闘で真価を発揮。

## 011 ザクII J型・B

MS-06JザクII J型

MS

補給制限: 無



補給: 660

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
45	4	10	25	5	30
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーフ	2	50	18×2
前中 ザク・バズーカ	3	55	12×4
後列 ザク・バズーカ	3	30	12×4

ザクバズーカは、やはり命中率に難あり。パイロットを乗せて命中率を高めると、高い攻撃力を活かせるようになる。

## 機体解説

用武器とすることもあった。マゼラ・ベースにはザクの上半身を取り付け、「ザクタンク」として工事用、支援射撃用に運用されたこともある。こうした利用法は、常に前線の兵たちによって考案された。

「機動戦士ガンダム」に登場したガルマ専用のドップも同色に塗装されていた。なおバズーカなどの別武装バージョンは、ゲームには登場しない。

## 009 ザクII FS型 GZ

形式番号MS-06FS、ザクII 指揮官用のガルマ・サビ専用バージョン。ザクII 指揮官用は、いわゆるカスタム機で、量産型に比べてジェネレータの出力が30%向上されている。指揮官用機にみられる頭部の角銃りは、隊長機であるという識別の意味だけでなく、センサーが内蔵されているので、量産機よりも索敵と通信の能力が高くなっている。

カルマ専用機のベースはザクII F型だが、突撃機動軍司令官専用機ということで、おもに陸戦能力の強化が施されている。また頭部に近接戦用のバルカン砲が内蔵しているのもガルマ専用機の特徴。赤茶色と緑にカラーリングされており、これはガルマ・サビのパーソナルカラーであったと思われる。

宇宙空間での運用を軸に製造されたザクIIを、地球環境で改修した機体、空冷式ラジエータを採用し、宇宙戦用の仕様を廃したこと、地上での運動性を確保、地球侵攻作戦の主力MSとして各地で多大な戦果を上げた。後にザク・サードタイプやクフなどの陸戦MSを開発するベースとなる。

## 010 ザクII J型・A

宇宙空間での運用を軸に製造されたザクIIを、地球環境で改修した機体、空冷式ラジエータを採用し、宇宙戦用の仕様を廃したこと、地上での運動性を確保、地球侵攻作戦の主力MSとして各地で多大な戦果を上げた。後にザク・サードタイプやクフなどの陸戦MSを開発するベースとなる。

## 011 ザクII J型・B

武装をザク・バズーカに変更したもの。J型には他にもマゼラ・トップ砲、脚部に装備する3連装ミサイル、投擲用のクラッカーなど、多種多様な装備品が用意されていた。

## 012 水中用ザク



耐久  
40  
移動  
4  
運動  
12  
限界  
30  
制圧  
5  
物資  
30  
補給: 540  
x3

MS-01水中用ザク [100] MS 捕縛制限: 無

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 サク			
前中 サブロ・ツ・カン	3	45	7×8
後列 サブロ・ツ・カン	3	20	7×8

初の水陸両用MSだか、注目する性能はない。適用する機会も序盤のハイワゴン攻略戦くらい。格闘かできない点に注意。

## 013 ザクII J型・C



耐久  
45  
移動  
3  
運動  
8  
限界  
25  
制圧  
5  
物資  
30  
補給: 660  
x3

MS-06JザクII J型 [100] MS 捕縛制限: 無

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし			
前中 ザク・マンカン	3	60	3×10
後列 マゼラト・ツボ	3	40	15×4

後列に配置すると、マゼラト・ツボによる支援射撃が可能。ザクキャノンが配備されるまでのつなぎ役。

## 014 ザクII S型・A



耐久  
113  
移動  
5  
運動  
22  
限界  
60  
制圧  
12  
物資  
34  
補給: 360  
x1

MS-06ザクII S型 [100] MS 捕縛制限: 6

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	2	50	20×2
前中 ザク・マンカン	3	65	3×14
後列 ザク・マンカン	3	40	3×14

指揮官機として改良された機体。限界値が高く、パイロットを乗せると効率的だが、1機編成なので用途は少ない。

## 015 ザクII S型・B



耐久  
113  
移動  
4  
運動  
18  
限界  
60  
制圧  
12  
物資  
34  
補給: 360  
x1

MS-06ザクII S型 [100] MS 捕縛制限: 6

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	3	50	20×2
前中 ザク・ハスーカ	5	60	12×5
後列 ザク・ハスーカ	5	35	12×5

ザク・ハスーカを装備したタイプ。命中率、攻撃力ともに期待できるので、S型を使用するならこのBタイプが適当。

## 機体解説

## 012 水中用ザク

地球侵攻上欠かすことの出来ない海洋地域での戦闘を見据え、ザクII F型を水中用に改修した機体。まだテスト段階の機体であるため多くの問題を抱えており、水深の浅い沿岸地域や河川域などで物資運搬や偵察任務などに運用された。後に数々の高性能な水陸両用MSを生み出すベースとなった機体である。

## 013 ザクII J型・C

マセラ・アタ・ク (P 113 [008]) の主砲機構を取り外し、ザクに持たせて発射できるようにした中距離射撃用武器 ランハ・ラルの仇討ちを願う残存部隊がホワイトヘースを襲撃した際に使用された。

## 014 ザクII S型・A

F型をベースに、指揮官用にカスタマイズされた機体。出力が約30%向上しており、熟練パイロットのテクニックを反映できる性能を持つ。頭部にセンサーである銃リゾンが装着しているのが特徴。シャアか愛機とした赤塗装のザクもこの機体であり、通常の3倍のスピードを見せた。

## 015 ザクII S型・B

武装をザク・ハスーカに変更したもの。対戦艦を目的とした空間戦では、破壊力の大きいハスーカかよく用いられたようだ。



## ザクII J型・C

◆マセラ・アタックの主砲 マセラ・トノブ砲はハスーカ以上の破壊力を持つ。

## 016 ゴッグ



補給: 1020

## 017 サク・デザートタイプ



補給: 750

MSM-03ゴッグ

MS 補給制限: 無

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
90	4	8	20	5	50
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 アイアンネイル	4	45	30×2
前中 メカ粒子砲	7	40	22×4
後列 メカ粒子砲	7	40	22×4

空逼性がなく航空機への攻撃は厳しいが、破壊力のあるメカ粒子砲は後列からでも命中率が落ちない。対戦車に強い

TEC 4

## 018 アッガイ



補給: 660

## 019 サクキャノン



補給: 720

MSM-04アッガイ

MS 補給制限: 無

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
50	5	22	50	5	24
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ブラッフルーム	2	50	18×2
前中 ミサイラランチャー	3	60	9×6
後列 ミサイラランチャー	3	35	9×6

水中用ザクよりはマシと言える程度、水中戦用にコノクと組み合わせてもいいが、あえて補給する必要はない

TEC 5

MS-06Kサクキャノン

MS 補給制限: 無

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
55	3	8	30	5	38
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	なし	なし	なし
前中 ハウジング	5	60	6×3
後列 180mmキャノン	5	45	16×4

キャノン砲による後列からの支援射撃を目的としたMS。サクⅡなどをそのまま後列に置くよりは効果的。

## 機体解説

## 016 ゴッグ

水陸両用MSとして完成した機体で、型式にはMSMが与えられている。水冷式の冷却システムを採用したことと高出力核融合炉の搭載が可能になり、ジオン軍では初のメカ粒子砲を装備したMSとなった。ただし水冷式は陸上での冷却効率が悪く、稼働時間を短縮せざるを得なくなった。重装甲であるにも関わらず水中での運動性能は良く、対潜水艦には無類の強さを發揮。腕部は潜航時、ショルターハーネスに格納できるようになっており、頭部から機雷を防ぐフリーシーヤードを発射できる。

## 017 サク・デザートタイプ

陸戦用型を改修し、防塵・防砂処理を施して砂漠地域での運用に特化させた機体。出力の向上、機体の軽量化があわせて行なわれており、単純にJ型と比較しても機体性能は格段にアッブリしている。おもにアフリカ戦線に配備され、活躍した。

## 018 アッガイ

サクⅡのバージョンを流用した簡易生産型の水陸両用MS。低出力のジェネレータを採用しているので機体性能自体はさほど高くはないが、発熱量の低下と電波、赤外線の吸収素材を用いた外装などで優れたステルス性を持ち、偵察や潜入作戦任務にその効果を発揮した。シンプルな形状から、ソナーでは鯨などと見分けがつかなかったという。「機動戦士カンドム」ではアカハナが搭乗し、シャアのスゴックとともにジャフローへ潜入した。

## 019 サクキャノン

元々は対空支援機としてJ型を改修した機体。重量バランスの問題から、対MS用中距離支援機に仕様変更され、これには連邦軍のカンキャノンの存在が大きく影響していると言われている。モノアイが全周型になっており、頭部アンテナか2本の「ラビット・タイプ」と呼ばれる機体も存在した。

## 020 グフA型



補給: 960

耐久 移動 運動 限界 制圧 物資

75 4 18 40 5 36

空 水 森 山 砂 陸

× × -

MS-07A グフA型

[アムロ]

MS

補給制限:無

盾

配置位置と使用武器 消費 命中 威力×攻撃回数

前列 ヒート・ホーク 2 50 24×2

前中 ザク・ハスカ 4 60 12×5

後列 サク・ハスカ 4 35 12×5

格闘用に前列へ配置しておくといい。射撃はハスカなので、攻撃回数の多いマシンガン系を中列に置いてフォロー

## 021 アッサム



補給: 3400

耐久 移動 運動 限界 制圧 物資

400 3 10 50 1 82

空 水 森 山 砂 陸

- - -

MAX-03 アッサム

[アムロ]

MA

補給制限:3

飛

装2

配置位置と使用武器 消費 命中 威力×攻撃回数

前列 なし

前中 なし

後列 ア・サム・リーター 13 95 18×5

マ・グヘに乗ると、戦闘で専用セリフが発生。ユニットとしては、武器の使い勝手が悪い

## 022 グフB型



補給: 1020

耐久 移動 運動 限界 制圧 物資

80 4 17 50 5 36

空 水 森 山 砂 陸

× -

MS-07B グフB型

[アムロ]

MS

補給制限:無

盾

配置位置と使用武器 消費 命中 威力×攻撃回数

前列 ヒート・サヘル 2 50 24×3

前中 フィンカーハルカン 4 55 5×12

後列 フィンカーハルカン 4 30 5×12

格闘、射撃ともサク・シリーズの後継機に最適。A型よりもこのB型を補給しよう。連邦のMSにも充分対応できる

## 023 イフリート



補給: 1280

耐久 移動 運動 限界 制圧 物資

231 5 32 90 12 46

空 水 森 山 砂 陸

- × -

MS-08TX イフリート

[アムロ]

MS

補給制限:3

表1

配置位置と使用武器 消費 命中 威力×攻撃回数

前列 ヒート・サヘル 3 45 50×2

前中 ミノットガン 6 80 11×11

後列 ミノットガン 6 55 11×11

補給コストは高いが、限界90と運動性を活かしてエース・パイロットを搭乗させると本領を発揮する。

## 機体解説

## 020 グフA型

サクⅢJ型の後継機として、陸戦専用に開発されたMS。機体性能はサクを大きく上回っているが、まだ専用装備かなく、ザク・マシンガンやバスーカ、ヒート・ホークなど、サクの武装を流用している。

## 021 アッサム

コロニーや宇宙戻点攻撃用の対地移動砲座G87ルナタンクをベースに、地球上での運用を考慮して改修された大型MA。MAといつてもまたその概念が確立される以前の機体であり、多分に実験機としての意味合いが強い。ミノフスキー・クラフトにより飛行が可能で、2連装メカ粒子砲8門と高い火力を有している。また、対地上兵器用に開発された「ア・サム・リーター」を搭載。触媒を散布して敵機に付着させ、高周波によって高熱を発生させるという特殊な武器だった。オティッサに配備され、マ・グヘが乗り込みアムロの乗るカントムを追いかけていた。

## 022 グフB型

A型を改修し、両腕に固定武装を施したタイプ。ランハ・ラルが搭乗し、アムロの乗るカントムを大いに苦しめた。左手首は75mmフィンカーハルカン砲5門、左腕にヒートロットルか内蔵され、格闘戦用にヒート・サヘルも用意されている。運動性に優れ、特に格闘戦でその真価を発揮した。

## 023 イフリート

型式番号MS-08TXから、クフとドムの間に位置することが分かる陸戦用MS。地球侵攻部隊が独自開発した機体で、スペック上では後のケルグクに匹敵すると言われているが、わずかに8機が生産されるに終わった。その経緯からクフのカスタム・バージョンと推察できるが、公国軍MS開発の流れの中では、特異な存在。出典はスーパーファミコン版シミュレーション『0079クロス・ディメンション』。



## 028 グフ・カスタム



補給: 1120

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
163	4	28	80	12	40
空	水	森	山	砂	陸

MS-07B-3グフ・カスタム

MS

補給制限: 6

盾

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・サー・ヘル	3	50	30×3
前中 カトリックカン	5	60	6×14
後列 カトリックカン	5	35	6×14

カスタム機としての性能は持っているが、これを使うならイフリートの方がいいと思う

## 029 ズゴックS型



補給: 1000

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
163	6	24	70	12	40
空	水	森	山	砂	陸

MSM-07SズゴックS型

MS

補給制限: 6

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 クロー	3	55	30×3
前中 クローハイ・ヒーム	6	50	17×6
後列 クローハイ・ヒーム	6	50	17×6

スコクによる水中戦部隊の指揮官機として活用する以外は、これといって特に使い道はない

## 030 ゾック



補給: 1800

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
350	6	18	70	12	70
空	水	森	山	砂	陸

MSM-10ゾック

MS

補給制限: 3

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし			
前中 メカ粒子砲	10	50	38×3
後列 メカ粒子砲	10	50	38×4

後列からの支援用としては優秀。限界値も高く、イアン・グレーテンなど射撃の高いパイロットを搭乗させるといい

## 031 キャン初期生産型



補給: 1560

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
213	5	26	80	12	40
空	水	森	山	砂	陸

YMS-15キャン初期生産型

MS

補給制限: 6

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サー・ヘル	3	50	35×4
前中 ニードル・ミサイル	6	60	8×12
後列 ニートル・ミサイル	6	35	8×12

格闘能力は高いが、1機編成なので前列は厳しい。パイロット能力と地形適性、地形効果を活かした戦い方が必要

## 機体解説

## 028 グフ・カスタム

指揮官機としてグフB型に改良を加えた機体。左手に内蔵されていたハルカンをシールト装着型の3連装カトリンク砲に換え、マニピュレータ換装により汎用性が増している。また、ヒート・ロットも収納性を考慮した細いスタイルのものに改良されている。ノリス・パッカートが搭乗し、たった1機で連邦軍の第08小隊を手玉に取る戦い振りを見せた。

## 030 ゾック

MSMの型式では最後期の水陸両用MS。開発コンセプトは上陸部隊の支援であり、ほとんどMA的な移動砲台と化している。脚部は極端に簡略化され、地上では歩行ではなくホバーで移動する。高出力ジェネレーターにより計9門のヒーム砲を搭載し、砲撃性能はかなり高い。前面と後面がシンメトリになっているのも、MSとしては珍しいデザインである。

## 029 ズゴックS型

スコクを指揮官用にカスタマイズしたもので、後に重量機となった。ジェネレータ出力がさらに強化され、運動性がアップしている。シャア専用にチューンナップされた機体は、シャフロー潜入作戦でその性能を発揮した。

## 031 キャン初期生産型

シオニック社のケルククに対し、ツイマット社が同時期に開発したMS。対MS戦を重視しており、優れた格闘能力を持つ。ジオニック社とのコンペティションに敗れて正式採用には至らなかったが、試作機はキシリヤの配慮でマ・クヘ用に調整され、テキサス・コロニーでカンタムと戦った。『キレンの野望』シリーズでは後期主力MSをケルググとキャンから選択でき、これによってキャンを採用した場合のバリエーション機が登場することになった。

## 032 ゲルググ初期生産型

YMS-14 ゲルググ初期生産型

MS 損耗制限: 6

盾 装1



TEC 12

補給: 1520

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
200	5	28	80	12	40
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・ナキナタ	4	50	30×3
前中 ヒーム・ライフル	7	75	20×6
後列 ヒーム・ライフル	7	50	20×6

限界値の高さとヒームライフルの攻撃力を活かすには、パイロットを乗せて中列からの射撃を行なわせるのが最適。

## 033 アブサラスⅢ



補給: 4000

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
475	4	20	30	1	94
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	-	-	-
前中 なし	-	-	-
後列 大口径メカ粒子砲	21	99	60×3

選択肢や会議で必要条件を満たさないと、生産リストに現れない。粒子砲の命中率が高いのが特徴。

## 034 キャン



補給: 1740

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
135	5	23	30	5	40
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サーベル	3	50	30×3
前中 ニードル・ミサイル	5	60	8×9
後列 ニードル・ミサイル	5	35	8×9

格闘能力が高い。ただし、すぐにキャンマリーネを作れるようになるので、多く作らなくててもいい。

## 035 キャンS型/MQ

MS-15S キャンS型/マ・クヘ専用

MS 損耗制限: 1

盾 装2



補給: 1870

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
213	5	32	60	12	40
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サーベル	3	50	35×4
前中 ニードル・ミサイル	6	60	8×12
後列 ニードル・ミサイル	6	35	8×12

マ・クヘ専用機。マ・クヘを搭乗させれば、後半まで通用する性能。初撃よりも2次攻撃部隊の前列で活躍させよう。

## 機体解説

## 032 ゲルググ初期生産型

オノン軍の後期主力MSとなった機体のプロトタイプで、アニメではシャア専用にチューンされたものが初登場となった。ヒーム・ライフル、ヒーム・ナキナタとここにきてようやくヒーム兵器の標準装備を実現し、機体性能は非常に優れていたが、量産化が遅れ、ようやく間に合ったア・ハオア・クー防衛戦では、学徒兵の未熟な操縦によってその真価を發揮することなく終わった。後に多くのバリエーション機も開発されており、基本性能の高さをうかがわせる。

## 033 アブサラスⅢ

ギニアス・サハリンが生涯をかけて開発した、ジャフロ一攻略用大型MA。未武装のテスト機、大型メカ粒子砲を装備した2号機を経て、より強力な高出力メカ粒子砲を搭載した3号機が完成した。ミノフスキー・クラフトにより飛行し、砲撃時は命中精度を高めるための地上固定用ダンパーを下ろす。ギニアスの実妹アイナ・サハリンがテスト・パイロットと

して搭乗。ジオン軍将校からは実用性に乏しいとして開発計画に反対する声が多く、ほとんどギニアスの独断で開発された。

## 034 キャン

初期生産型を経て、量産機となったキャン。実際ににはゲルグクが採用されたため、この機体は実現されていない。生産性が高められ、頭部アンテナが外されているのが特徴的。

## 035 キャンS型/MQ

キャンが採用された場合、指揮官用のカスタム機となるS型にマ・クヘ専用の装飾とチューンナップを施した機体。『ギレンの野望』シリーズオリジナルのMS。

## 036 ゲルググ



補給: 1680

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
120	5	25	30	5	40
空	水	森	山	砂	陸
—	×	—	—	—	—

MS-14A ゲルググ

MS 捕給制限: 無

盾

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・ナギナタ	3	50	30×2
前中	ビーム・ライフル	6	75	18×5
後列	ビーム・ライフル	6	50	18×5

射撃 格闘とともに優れた機体 マリーネがロールアウトしたら 格闘戦はマリーネに預け中列からの射撃を主軸に

## 037 ゲルググS型/GZ



補給: 1820

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
200	5	34	60	12	40
空	水	森	山	砂	陸
—	×	—	—	—	—

MS-14S ゲルググS型/ガルマ・ザビ専用

MS 捕給制限: 1

盾

装2

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・ナギナタ	4	50	30×3
前中	ビーム・ライフル	7	75	20×6
後列	ビーム・ライフル	7	50	20×6

カルマ専用機。カルマを乗せ、中列に配して射撃性能の高さを活かす。格闘タイプのギャンS型/MQよりは実用的。

## 038 ドム・トローベン



補給: 1380

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
110	6	24	35	5	38
空	水	森	山	砂	陸
—	×	—	—	—	—

MS-09-F/TROPドム・トローベン

MS 捕給制限: 6

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ショット・サーヘル	3	50	24×3
前中	ラケーテン・ハズ	6	60	20×5
後列	ラケーテン・ハズ	6	60	20×5

陸上の地形適性が高く比較的低成本なので、ラケーテン・ハズの性能を活かして後列から支援射撃を行なうといい

## 039 ギャンキャノン

MS-15C ギャンキャノン

MS 捕給制限: 6



補給: 2400

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
140	4	22	50	5	44
空	水	森	山	砂	陸
—	×	△	△	—	—

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	ビーム・ランサー	4	50	30×3
前中	グレネートランチャー	8	60	15×3
後列	180mmキャノン	8	60	16×6

ゲルググキャノンより後方支援能力は劣るもの、能力値は決して低くない。後列でギャンを支援しよう

## 機体解説

## 036 ゲルググ

シオン公国軍最後期量産機。連邦軍MSが実現したヒーム兵器のMS装備化をシオン軍でも実現し、装甲、機動性、火力と申し分のない機体に仕上がった。しかし時期的に戦争は最終局面を迎えており、優秀な量産機もその性能を発揮できずに終わった。

## 037 ゲルググS型/GZ

ゲルググの指揮官用カスタム機S型を、ガルマ・ザビ用に改修したもの。原作ではガルマ・ザビは戦死しているため、実際にこの機体は造られていない。マ・クヘ専用ギャンS型と同じく、“if”を実現した本作のオリジナルMSだ。



## ゲルググS型/GZ

◀原作には登場しなかったガルマ専用機。カラーリングはガルマ専用ドノブと同じだ。

## 038 ドム・トローベン

亜熱帯地域での運用を考えて開発されたドム・トローベン。カルテットタイプを経て、特に砂漠での戦闘に特化した局地戦用改修機として生まれた機体。脚部のスラスター、インテークに防砂用タストフィルターを取り付けてある。機体自体も全面改修が施され、性能が向上。ジャイアント・バスに替わり改良型のラケーテン・バスを装備している。

## 039 ギャンキャノン

ギャンを量産化した場合のバリエーション機で、両肩に中距離支援用のキャノン砲を装備している。白兵戦を主とするギャンの場合、とにかく敵艦隊、敵部隊に接近しなければならない。その突撃を支援するための機体で、自らもヒーム・サーベルを装備して格闘戦に備えている。ゲームではケルググキャノンが1機編成なのにに対し、ギャンキャノンは3機編成で生産され、生産力の高さがうかがえる。

## 040 キャン高機動型

MS-15B キャン高機動型

MS 捣糾制限: 6

盾 装1



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
206	6	32	90	12	42
空	水	森	山	砂	陸

補給: 1800

配置位置と使用武器	消費	命中	威力 × 攻撃回数
前列 ビーム・ランサー	4	60	45×3
前中 ニートル・ミサイル	7	65	10×12
後列 ニートル・ミサイル	7	40	10×12

格闘能力は非常に高いが、編成数が1のため前列に出すのは危険。優秀なパイロットを乗せて戦うと良い。

## 041 ゲルググキャノン

MS-14C ゲルググキャノン

MS 捣糾制限: 6

装1



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
213	4	24	90	12	44
空	水	森	山	砂	陸

補給: 1920

配置位置と使用武器	消費	命中	威力 × 攻撃回数
前列 ビーム・ナガナタ	5	50	30×2
前中 ビーム・ライフル	9	75	20×3
後列 ビーム・キャノン	9	70	26×0

後列から命中率の高い攻撃を行える。格闘攻撃もあるが、能力を活かすなら後方に配備して戦おう。

## 042 ゲルググ高機動型

MS-14B ゲルググ高機動型

MS 捣糾制限: 6

装1



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
194	6	32	90	12	42
空	水	森	山	砂	陸

補給: 1680

配置位置と使用武器	消費	命中	威力 × 攻撃回数
前列 ビーム・ナガナタ	4	50	30×3
前中 ビーム・ライフル	8	75	20×7
後列 ビーム・ライフル	8	50	20×7

限界値が高く、とても優秀なユニット。パイロットを乗せることで、能力は格段に上がる。

## 043 キャンM指揮官機

MS-15F キャンM指揮官機

MS 捣糾制限: 6

盾 装1



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
225	6	36	80	12	42
空	水	森	山	砂	陸

補給: 2200

配置位置と使用武器	消費	命中	威力 × 攻撃回数
前列 ビーム・ランサー	3	60	45×3
前中 ニートル・ミサイル	6	50	8×16
後列 ニートル・ミサイル	6	25	8×16

キャンの取り得は格闘能力。優秀なパイロットを乗せない限り、1機編成ユニットを前列に配備しないように。

## 機体解説

## 040 キャン高機動型

ハックパックの換装と追加ブースターで機動性を飛躍的に高めたキャンのバリエーション機。シールドは小型化され、格闘用に大型のビーム・ランスを装備している。高速で敵に接近する突撃機であり、熟練パイロットの操縦技術を必要とする。

## 041 ゲルググキャノン

ケルククのバリエーション機で、中距離支援用のビームキャノンを装備している。精銳部隊「キマイラ」に配備され、エース・パイロットの搭乗によりその性能の高さを証明できたが、ア・バオア・クー防衛戦に参加したキマイラ隊はほぼ壊滅し、この機体も時期が遅過ぎたことで実力どおりの戦果を上げることはできなかった。

## 042 ゲルググ高機動型

ゲルググにブースター・パックを装着したタイプ。エース・パイロットに用意されたカスタム・バーチ

で、このタイプもキマイラ隊に配備されている。中でも“真紅の稻妻”ジョニー・ライテンが搭乗し、ア・バオア・クー防衛戦で奮迅の活躍を見せた。

## 043 キャンM指揮官機

キャンを躍進した場合の、突撃機動軍海兵隊指揮官用カスタム機。高機動型の方法論を元に地上での運用性も加味し、指揮官機にはハルカン砲か追加装備されて対空武装となっている。機動戦士カンドムギレンの野望 ジオン独立戦争記では海兵隊長であるシーマ・カラハウの専用機が生産できた。



## キャンM指揮官機

▲座席にはありえなかった、キャン部隊による一斉攻撃もゲームでは実現することが可能。

## 044 ギャンマリーネ



補給: 1860

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
145	6	30	40	5	40
空	水	森	山	砂	陸

MS-15F ギヤンM [改] MS 損耗制限: 無 脱

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・ランサー	3	60	45×2
前中 ニートル・ミサイル	5	50	8×12
後列 ニードル・ミサイル	5	25	8×12

格闘性能は申し分ないが、射撃性能が弱いのがネック 中列にサクII改やドム、トローベンが必要だ

## 045 ゲルググM指揮官機



補給: 2000

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
213	6	34	75	12	42
空	水	森	山	砂	陸

MS-14Fb ゲルググM指揮官機 [改] MS 損耗制限: 6 脱 装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サー・ヘル	4	55	28×3
前中 ヒーム・マシンガン	7	60	17×10
後列 ヒーム・マシンガン	7	35	17×10

能力は高いが、限界値はゲルググ高機動型の方が上 編成数が同じなら、攻撃をかわしやすい高機動型を作ろう

## 046 ゲルググマリーネ



補給: 1800

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
130	6	28	35	5	40
空	水	森	山	砂	陸

MS-14F ゲルググM [改] MS 損耗制限: 無

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サー・ヘル	3	55	28×2
前中 マシンガン	6	60	9×14
後列 マシンガン	6	35	9×14

性能的にはゲルググを上回っているが、使い勝手にさほど差はない 後半の格闘戦用消耗機と考えた方がいいだろう

## 047 ザクII改



補給: 930

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
85	5	24	30	5	34
空	水	森	山	砂	陸

MS-06FZ ザクII改 [改] MS 損耗制限: 無

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・ホーク	3	55	20×3
前中 マシンガン	5	60	6×14
後列 マシンガン	5	35	6×14

ケルククシリーズを生産している場合は、活用の機会はない ギャンシリーズの場合は射撃用としての使い道がある

## 機体解説

## 044 ギャンM

キヤンを量産した場合に、突撃機動軍海兵隊用の機体となるMS。機動性、運動性が高められ、大型のヒームランスで格闘性能もアップしている。

## 045 ゲルククM指揮官機

海兵隊用MSケルククMに、指揮官用の改修を施した機体。全身にハーニアが追加され、バックパックには外装式プロペラントタンクを2本追加。頭部にハルカソードを備え、ヒーム・ライフルも高出力のものに換えられている。

## 046 ゲルググマリーネ

海兵隊用に性能向上が図られた機体。全般的に軽量化が施され、背部にプロペラントタンクを増設して機動性と運動性を高めている。両腕部に110mm速射砲、ヒーム・サーベル2本を常備し、ヒーム・ライフルやマシンガンを主武装としていた。また、左腕のシールドにはスパイクアーマーが付けられ、格闘時のナックル・カードに使用できる。一年戦争時は自立した活躍は無かったが、戦後に海兵隊が戦犯に問われたことで、シーマか独自に編成した元海兵隊によるゲリラ艦隊において、本領を発揮している。

## 047 ザクII改

マ・クへらか立案した「統合整備計画」によってザクII F型を全面改修した機体。アボジモーターとスラスターの大容量化や武装強化が図られ、出力はF型よりも70%増加している。専用マシンガンにはグレネード・ランチャーの脱着が可能で、腰部にはハングトレーナーを3本取り付けられる。

## 048 ハイゴック

MSM-03C/ハイゴック  MS 捕縛制限:無

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
75	6	28	60	5	38
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 アイアンネイル	3	55	24×3
前中 ヒーム・カノン	6	75	17×5
後列 ヒーム・カノン	6	75	17×5

後期生産の水中戦用MSだが、この時期に水中戦を行なうよりも、強力な陸戦機を練習していった方がいいだろう

補給: 1320

--

TEC 15

## 049 ドワッジ

MS-09GH/ドワッジ  ZZ MS 捕縛制限:6

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
120	5	22	40	5	40
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・サーヘル	4	45	30×2
前中 ノマイアント・バス	7	50	29×4
後列 ノマイアント・バス	7	50	28×4

機体性能自体がドム・トローベンとあまり差がないため、あえて入れ替え練習を行なうほどの重要性はない。

補給: 1560

--

TEC 16

## 050 ザメル

YMG-16M/ザメル  MA MS 捕縛制限:3

表2



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
375	6	15	60	1	66
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 5L			
前中 なし			
後列 680mmカノン	10	50	44×15

攻撃力が高く攻撃回数の多いカノン砲の活用には、射撃の高いハイローノットが必要。キャンシリースの射撃支援機に

補給: 2480

--

TEC 17

## 051 ズゴックE

MSM-07E/ズゴックE  MS 捕縛制限:6

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
120	6	25	60	5	42
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 フロー	4	60	35×2
前中 ヒーム・カノン	7	60	19×6
後列 ヒーム・カノン	7	60	19×6

後半の水中戦を制する機体。キャンシリースの射撃支援機にしてもいいが、やはり水中戦で性能を引き出すべきだ。

## 機体解説

## 048 ハイゴック

「統合整備計画」により、コノクを全面改修した機体。外装の一新とともに問題となっていた機関部を換装し、冷却効果を高めることで陸上での稼働時間が制限されなくなった。ジェットパックの追加や両腕部に装着する専用の大型魚雷ユニットなど、水中戦用の仕様も充実し、大きく様変わりした外見も含めて、まったく新しい機体となっている。

## 049 ドワッジ

トムの後継機としてリファインされた陸戦MS。防砂処理に加え、プロペラントタンクによるホバー走行時間の延長、各部放熱機構の向上など、やはり砂漠地域での運用を想定して開発されている。装備もフォルムもほぼドムのままで、ドム・トローベンなどと比較するとはるかに生産効率がよく、MS-09シリーズの最終量産機となった。

## 050 ザメル

大戦末期に長距離支援用として開発されていた試作重MS。総重量120トンという巨体をホバー走行で移動させ、折畳式の680mmカノン砲で圧倒的な破壊力をを持ち超長距離射撃が可能になっている。MSというよりもMAの概念に近いものだ。

## 051 ズゴックE

「統合整備計画」に基づいて改修が加えられたズゴック。Eは「エクスペリメント」の略で、実験機という意味合いを含んでいる。元々高性能な機体だけにハイゴックはどの差異は見られず、基本的なフォルムや武装はズゴックの方法論を受け継いでいる。外装の仕様変更、機関部の換装で機動性が強化され、陸戦能力が向上している。

## 052 キャンクリーガー



補給: 3400

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資	配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
300	6	38	90	12	50	前例 ヒーム・ランサー	4	60	52×3
空	水	森	山	砂	陸	前中 ニートル・ミサイル	7	75	11×12
	×					後列 ニートル・ミサイル	7	50	11×12

キャンクリーガーの最終機 前列での格闘機なので、反応能力の高いパイロットを乗せ。回避率を高めておきたい

## 053 ゲルグヴィエーガー



補給: 3120

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
275	5	35	90	12	50
空	水	森	山	砂	陸

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
275	5	35	90	12	50
空	水	森	山	砂	陸

MS-14JG ゲルグヴィエーガー

補給制限: 6

表1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前例 ヒーム・サベル	4	55	28×2
前中 ヒーム・マシンガン	8	85	19×8
後列 上ーム・マシンガン	8	85	18×8

ゲルクヴィエーガーの最終機 射撃性能が高く、後列からでも変わらぬ攻撃ができるところが魅力的。

## 054 ケンブファー



補給: 2880

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
244	6	28	80	12	58
空	水	森	山	砂	陸

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
244	6	28	80	12	58
空	水	森	山	砂	陸

MS-16E ケンブファー

補給制限: 3

表1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前例 ヒーム・サークル	7	45	38×3
前中 ノイアント・ハス	13	45	33×5
後列 ノイアント・ハス	13	45	32×5

武器の全てが高い攻撃力を持つが、命中率が非常に低いパイロットを乗せて命中率を上げよう

## 055 ガルバルディα



補給: 3360

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
140	6	28	60	5	44
空	水	森	山	砂	陸

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
140	6	28	60	5	44
空	水	森	山	砂	陸

MS-17A ガルバルディα

補給制限: 無

表

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前例 ヒーム・サークル	5	50	32×3
前中 ヒーム・ライフル	9	75	22×5
後列 ヒーム・ライフル	9	50	22×5

3機編成ユニットの中で、性能はトノブクラスの部類に入る 終盤の要となる機体

## 機体解説

## 052 キャンK

ケルグヴィエーガーに対し、キャンの量産化を行なった場合に「統合整備計画」を経て開発されるのが、この機体 クリーガー (kneger) はドイツ語で「戦士」という意味、その名のとおり格闘戦においては無類の強さを誇る『機動戦士カンダム キレンの野望 シオン独立戦争記』で初登場したMS。

## 053 ケルググ

「統合整備計画」によってケルググを改修した最終量産機。ケルググMに近いフォルムで、機動性や運動性が格段に高められている。また専用ヒームライフルは高精度の照準機能と火器管制システムにより抜群の命中精度を誇り、この機体が狙撃型とも呼ばれる所以となっている。

## 054 ケンブファー

大戦末期に強襲用として開発されたMSで、多彩な火器による重武装で高い攻撃性能を持つ。また、大推

力スラスターとアボシモーターが生み出す高機動力は大戦時の最高峰に位置したが、完成が終戦間際だったため生産機数や実戦投入機数は不明。唯一、サイクロプス隊のサイド6潜入に1機が使用されたが、クリスチーナ・マッケンジーが搭乗するアレックスとの交戦で破壊されている。

## 055 ガルバルディα

後に名機ガルバルディαを生み出すことになるプロトタイプMS。フォルムはシオニック社製ゲルググに酷似しているか、実はツイマット社製である。ケルググとキャンの競合に敗れたツイマット社か、両者の長所を合わせるためにガルバルディの設計を取り入れて研究開発していたもの。ガンダムの影響で宇宙空間と地球上両方での機動性を求められたが、結果的にそれを実現することはできなかった。

## 056 トワッジ改

トワッジをエース・パイロット用にカスタマイズし

## 056 ドワッジ改



補給: 2320

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
300	6	25	70	12	46
空	水	森	山	砂	陸

MS-09HFドワッジ改 ZZ MS 補給制限: 3

装1

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・サー・ヘル	5	40	40×2
前中 ヒ・ム・カノン	9	60	36×4
後列 ヒーム・カノン	9	40	35×4

地形適正とビーム・カノンの攻撃力を活かしたいが、1機編成機体としては如何せん時期が遅すぎる

TEC 19



補給: 4800

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
375	6	30	80	1	86
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし	-	-	-
前中 なし	-	-	-
後列 腹部メカ粒子砲	14	60	33×20

ノオン軍で唯一のNT専用ユニット。優秀なNTキャラクターに乗せると、圧倒的な強さを発揮する

## 057 パーフェクトジオング

MSN-02

パーフェクト・ジオング ZZ MA 補給制限: 3

装2



補給: 5000

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
250	6	40	95	12	65
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サー・ヘル	4	60	40×3
前中 ヒーム・ライフル	8	85	30×5
後列 ヒーム・ライフル	8	60	30×5

第2部で条件を満たすと施給リストに加わる。性能の全てが完璧という最強のユニット。

TEC 23

## 058 ガンダム/ジオン仕様

ガンダム/ジオン仕様 ZZ

MS 補給制限: 6

盾

装3



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
238	6	38	95	12	54
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒート・サー・ル	5	50	50×3
前中 クレネートランチャー	10	65	15×10
後列 クレネートランチャー	10	40	15×10

イヘンドで条件を満たすと手に入るMS、ゲームを通して1体しか存在せず、生産は不可能。

EVENT

## 機体解説

た機体だが、一年戦争当時に使用されたかどうかは定かではない。終戦から8年後、アクシスの蜂起に呼応したテサート・ロンメルか、アフリカ戦線で搭乗した。本作ではヒーム・カノンを装備しているか、これもロンメル将軍がU.C.0088年に使用したもの。一年戦争当時にトワッジ用ヒーム・カノンが配備されていたかどうかは微妙なところだ。

## 057 パーフェクトジオング

NT用に開発された大型MS。腕部が有線制御式サイコミューの5連装ヒーム砲となっており、一撃で戦艦を撃沈する威力を持つ。胴体部には2門のメカ粒子砲、脱出ボッドでもある頭部にもヒーム砲を備えている。ア・パオア・クー防衛戦に完成が間に合わず、腕部装甲の一一部と脚部がない状態での出撃となる。シャア大佐が搭乗することになり、脚部がないことについて「あんなものは飾りです」という技術者の名言が生まれた。宇宙では大型バーニアにより高い機動性を得ていたが、本来は脚部を備えた形状が完

成形であり、これを「パーフェクトジオング」と呼んで区別している。地上での運用も可能になるが、総重量からも機動性は落ちるだろう。サイコミューによるオールレンジ攻撃も不能なので、大型の中長距離射撃兵器といった位置付けになる。

## 058 ガンダム ジオン仕様

本作のオリジナルMSで、連邦軍が壊滅した後、製造工場を発見して入手したガンダムを、ジオン軍用にアレンジしたもの。シンボルカラーであるグリーン系の機体色に、ゲルグク用のシールドを装備している。性能は桁外れに高い。

## 059 イフリート改

降戦用MSイフリートに「EXAM」が搭載された機体、ニムバス・シャターセンが搭乗し、彼のシンボルとして両肩を赤く塗装してある。ジェネレータ出力の向上とEXAMシステムの効果で、性能は飛躍的に高まっているか、パイロットには多大な負担がかかる。

# 連邦軍

連邦軍のユニットは、ほとんどが敵として登場する。一部のユニットのみ、条件が揃えば第2部で生産が可能になる。

## 001 61式戦車



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
20	4	5	10	5	23
空	水	森	山	砂	陸
x	-	-	-	-	-

耐式戦車

車両

補給制限: -

威力×攻撃回数

配置位置	使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列	なし			
前中	150mm砲	2	40	5×6
後列	150mm砲	2	40	5×6

序盤の主力兵器 これといつて注意すべき点も見当たらぬ、  
サクII C型やF型の敵ではない

## 002 TINコット



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
15	4	12	30	1	24
空	水	森	山	砂	陸
x	x	x	x	x	x

TINコット

航空

補給制限: -

飛

配置位置	使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列	なし			
前中	機関砲	2	50	2×12
後列	機関砲	2	25	2×12

航空ユニットの中でも最低ランクの戦闘機 MSであっさりと撃墜できるので、気にしなくてもいい

## 003 セイバーフィッシュ



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
20	4	15	50	1	26
空	水	森	山	砂	陸
x	x	x	x	x	x

セイバーフィッシュ

航空

補給制限: -

飛

配置位置	使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列	なし			
前中	ミサイルランチャー	2	55	5×7
後列	ミサイルランチャー	2	30	5×7

戦闘機としては上級レベルだが、やはりザクIIの敵ではない  
TINコットよりは幾分マシという程度

### 機体解説

#### 001 61式戦車

開戦以前から地球連邦軍の主力として配備されていた戦車 150mm2連装砲はコンピュータ照準により高い着弾率を誇ったが、ミノフスキーパーティの影響下ではほとんど役に立たなくなってしまった 火力も装甲もシオン公国軍のMSに対抗し得るものではなく、オテナサ作戦に投入された戦車部隊は、残存機数かわずか2割に満たなかった

#### 002 TINコット

連邦軍の防空用高高度戦闘機 U.C.0062年にロールアウトした機体で、チュアル・ター式のエンジンを採用し高い格闘性能を発揮 しかしエンジンの出力や安定性に問題があり、おもに拠点防空用として各地に配備されていた 25mm機関砲4門と空対空ミサイルを標準装備している

#### 003 セイバーフィッシュ

U.C.0072年に、宇宙艦隊の艦載機として開発された戦闘機 宇宙空間では化学燃料ロケット、大気圏内ではジェットエンジンを使用して飛行する コンフォーマルタンク式のフースターは、高高度での戦闘時にも使用された 25mm機関砲に内装式3連ミサイルランチャーを4基装備しており、高い運動性と相まってサクII対抗し得る性能を持つ 当初はマゼラン級の艦載機として開発されたのだが、宇宙軍の反対に遭い大気圏内の高高度戦闘機として用いられることが多かった

#### 004 フライマンタ

連邦軍の主力となった戦闘爆撃機 おもに対地爆撃を目的としており、僅れた航続距離と爆弾搭載数を持っている反面、空戦能力が低く戦闘機の護衛を必要としたのは、従来の爆撃機の域を出るものではなかったことを示している。オテナサ作戦では対MS戦にも威力を発揮した。

## 004 フライ・マンタ

フライ・マンタ

航空

補給制限: -

飛



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
18	3	10	30	1	36
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	なし			
前中	ミサイル	8	35	5×8
後列	ミサイル	8	10	5×8

爆撃機なので地上への適性があり、攻撃を集中されると多少余裕をなくす。先手を取って撃破していく。

## 005 デブ・ロッグ

デブ・ロッグ

航空

補給制限: -

飛



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	3	8	40	1	46
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	なし			
前中	沫海爆弾	9	45	10×12
後列	沫海爆弾	9	20	10×12

1機編成の大爆撃機で、耐久力と攻撃力が高く、パイロットが搭乗していると少々手間取るが、怖い存在ではない。

## 006 ガンタンク

RX-75ガンタンク

車両

補給制限: -

装1



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
188	3	9	50	5	46
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	なし			
前中	ホノフ・ミサイル	8	45	10×6
後列	120mmキャノン	8	50	11×10

連邦軍側の初登場MSだが、アイコンは車両、耐久力があるので撃破に多少手間取るが、格闘に持ち込めは梁器。

## 007 ガンキャノン

RX-77-2ガンキャノン

MS

補給制限: -

装1



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
219	4	15	60	12	50
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器		消費	命中	威力×攻撃回数
前列	なし			
前中	ヒーム・ライフル	7	70	22×3
後列	240mmキャノン	7	60	14×7

耐久力が高く攻撃性能も良いので、交戦する場合は注意が必要。イヘントで入手した場合、支援兵器として役立つ。

## 機体解説

## 005 デブ・ロッグ

絶妙爆撃を想定して開発された連邦軍の爆撃機。そのフォルムからも分かるように相当数の爆弾が搭載でき、基地や敵部隊の駐屯地を爆撃するのに活躍。空戦能力は皆無なので、出撃の際は戦闘機の護衛を必要とする。オテナサ作戦時は鉛山基地や敵MSに対し、戦果を上げた。

## 006 ガンタンク

「V作戦」において最初に開発されたMS。MSというよりもコア・プロック・システムの試験機的な意味合いが強く、MS動力の主流である核融合炉も採用されていない。動力は従来のカスター・エンジンと燃料電池。120mmキャノン砲2門と4連装ホノブミサイル2基を装備し、長距離支援兵器としての性能はなかなかのものだった。当初は操縦士と砲手の2人が必要だったが、後に操縦系を統一。MSではなく戦車の一種として再設計され、量産型が生産された。

## 007 ガンキャノン

動力に核融合炉を採用したことでの出力が強化され、ようやくMSと呼べる機体となった。60mmバルカン砲2門と携帯型ヒーム・ライフル、そして両肩に主力武器である240mmキャノンを装備。このキャノン砲は12連装スプレミサイルランチャーに換装することもできる。また、頭部カメラはガンダムよりも高性能でコストも低いため、量産MSジムに採用された。装甲が厚くサクヤトノブの攻撃にも容易に耐え得るか、その分運動性は低い。中距離支援用として後継機も開発され、各地で運用されている。

TEC 8

## 008 ガンダム



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
250	5	25	80	12	42
空	水	森	山	砂	陸

RX-78ガンダム MS 補給制限: 一 盾 装2

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サヘル	3	50	35×3
前中 ヒーム・ライフル	6	75	26×5
後列 ヒーム・ライフル	6	50	26×5

非常に性能の高い機体だが、1機編成なので先手を打つ。集中攻撃すれば問題なく撃破できる。

## 009 陸戦型ガンダム・A



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	5	18	50	5	54
空	水	森	山	砂	陸

RX-79[G]陸戦型ガンダム DB MS 補給制限: 一 盾

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サークル	4	50	30×2
前中 ミサイルランチャー	7	55	6×12
後列 ミサイルランチャー	7	30	6×12

連邦軍のMS部隊で主力となるのが、この陸戦型ガンダム。装備バリエーションもあり悩れないが、出現数は少なめ。

## 010 陸戦型ガンダム・B

RX-79[G]陸戦型ガンダム DB MS 補給制限: 一 盾



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	5	14	50	5	54
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サークル	5	50	30×2
前中 ミサイルランチャー	10	40	12×8
後列 ミサイルランチャー	10	40	12×8

B型は攻撃力の高さに重点を置いたミサイル装備タイプ。運動値もA型よりは低くなっている。

## 011 陸戦型ガンダム・C

RX-79[G]陸戦型ガンダム DB MS 補給制限: 一 盾



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	3	10	50	5	54
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし			
前中 ハルガン	12	40	3×7
後列 ロングライフル	12	35	24×5

能力値は陸戦型A・Bに比べて劣る。ただしロングライフルによる後方からの射撃攻撃が得意。

## 機体解説

## 008 ガンダム

連邦軍のMS開発を主軸とする「V作戦」によって生み出された汎用MSの実験機。3機が製造されたが、サイド7でサクの襲撃を受け1号機が大破し、3号機も種動不能状態に陥った。唯一破壊を免れた2号機は民間の少年アムロ・レイが乗り込み、サク2機を撃破。その後は正式に入隊して、多大な戦果を上げた。頭部に60mmバルカン砲2門、背部にヒーム・サヘル2基を標準装備し、換装武器としてヒーム・ライフル、ハイパー・バズーカ、ハイパー・ハンマーなどを使用できる。2号機はア・バオア・クー戦で大破したが、一年戦争で「カンドム」の名称は伝説的なものとなり、その後も後継機が続々と造られた。

## 009 陸戦型ガンダム・A

カントムを陸戦兵器として再設計し、コア・フロッグや宇宙戦用の仕様を排除して低コスト化を図った機体。結局、量産化できるほどの低コストには至らなかったため、ジム系の量産機にその座を譲った。



## 陸戦型ガンダム・A

◀陸戦型ガンダムは機動戦士 第08MS小隊」で登場。武装変更による汎用性の高さが特徴。

## 010 陸戦型ガンダム・B

2連装口ケットランチャー3基を同時射出できる換装武器。中距離支援時に使用。

## 012 陸戦型ジム・A

RGM-79(G) 陸戦型ジム 08 MS 换装制限: 一 直



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
80	4	15	40	5	44
空	水	森	山	砂	陸

TEC 10

配置位置	使用武器	消費	命中	威力 × 攻撃回数
前列	ヒーム・サーベル	3	45	26×2
前中	マシンガン	6	50	6×10
後列	マシンガン	6	25	6×10

陸戦型カントムより性能は劣るが、低成本なこともあります。出現数は多い。Aタイプはマシンガン装備の汎用型。

## 013 陸戦型ジム・B

RGM-79(G) 陸戦型ジム 08 MS 换装制限: 一 直



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
80	4	12	40	5	44
空	水	森	山	砂	陸

配置位置	使用武器	消費	命中	威力 × 攻撃回数
前列	ヒーム・サーベル	4	45	26×2
前中	ミサイルランチャー	8	35	12×7
後列	ミサイルランチャー	8	35	12×7

おなじみ、武器が攻撃力重視になつたBタイプ。カントムほどではないが、強敵なので注意。

## 014 ジム・A

RGM-79(G) 陸戦型ジム 08 MS 换装制限: 無 直



補給: 780

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
60	4	12	20	5	30
空	水	森	山	砂	陸

TEC 11

配置位置	使用武器	消費	命中	威力 × 攻撃回数
前列	ヒーム・サーベル	2	50	20×2
前中	ヒーム・スフレーカー	3	70	6×6
後列	ヒーム・スフレーカン	3	45	6×6

TECレベルの関係で登場は遅いが、性能は陸戦型よりも低い。クフヤトムが主力となる頃なので、危なげなく倒せる。

## 015 ジム・B

RGM-79(G) 陸戦型ジム 08 MS 换装制限: 無 直



補給: 780

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
60	4	9	20	5	30
空	水	森	山	砂	陸

配置位置	使用武器	消費	命中	威力 × 攻撃回数
前列	ヒーム・サーベル	3	50	20×2
前中	ハイバー・ハスーカ	5	50	16×4
後列	ハイバー・ハスーカ	5	25	16×4

攻撃力あるハイバー・ハスーカを装備しており、Aタイプよりは手強い。先手を取って撃破してしまえば問題ない。

## 機体解説

## 011 陸戦型カントム・C

180mm キャノン砲に換装したタイプ。長距離支援砲撃が可能。

## 012 陸戦型ジム・A

陸戦型カントムのバージョンを流用し、さらに低コスト化を求めて製造されたジムの先行量産機。大部分は陸戦型カントムのままであり、生産性は低いが機体性能の高さは維持している。装備も陸戦型カントムと同様のものを使用。

## 013 陸戦型ジム・B

2連装3基のロケットランチャーに換装したタイプ。

## 014 ジム・A

陸戦型のジムにさらに改修を加え、宇宙空間での運用も可能にした量産型汎用MS。基本的にはRX-78カントムの戦闘データを基に開発が進められ、コア・ロック・システムや大気圏突入機構の排除、兵装

の簡略化などが行なわれている。低コスト化のため1機体としての性能が犠牲にされているが、連邦軍の生産力を活かして短期間で相当数が製造され、特にソロモン攻略戦からの宇宙戦闘において、戦闘ボノードのホールを加えた集団戦法でシオン軍を撹乱した。近接射撃用の簡易ヒーム兵器ヒーム・スフレーカンとヒーム・サーベルを標準装備している。



ジム・A

◆連邦軍の主力MS。連邦軍の物量作戦における主軸として活躍し、シオン軍を圧倒した。

## 015 ジム・B

武装をハイバー・ハスーカに変更したタイプ。

## 016 ジム・C



補給: 780

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
60	4	14	20	5	30
空	水	森	山	砂	陸

RGM-79ジム [G] MS 補給制限: 無 戦

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サークル	2	50	20×2
前中 フルハ マシンガン	4	60	5×10
後列 フルハ マシンガン	4	35	5×10

命中率を重視し マシンガンで攻撃するタイプ A型とは微妙に性能が異なるか 基本的に弱い

## 017 陸戦型ジム・C



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
80	3	8	40	5	44
空	水	森	山	砂	陸

RGM-79[G] 陸戦型ジム [G] MS 補給制限: 無 戦

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし			
前中 狙撃用ヒームライフル	16	45	24×3
後列 狙撃用ヒームライフル	16	70	24×3

狙撃用のヒームライフルを装備した、後方支援用 命中率はかなり高いので、危険な相手

## 018 アクアジム



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
80	5	16	30	5	40
空	水	森	山	砂	陸

RGM-79アクア・ジム [G] MS 補給制限: -

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・ヒック	2	50	18×3
前中 ミサイルランチャー	4	60	8×7
後列 ミサイルランチャー	4	35	8×7

中盤から出現する水中戦タイプだが、陸上で待ち構えているいい 同じ艦隊に水中型カンダムかいる場合が多い

## 019 コア・ブースター



補給: 480

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
88	6	30	99	1	34
空	水	森	山	砂	陸

コア・ブースター [G] 戦 空 戦 空 補給制限: 6 飛

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし			
前中 メカ粒子砲	0	50	18×5
後列 メカ粒子砲	0	50	18×5

編成数が1機の航空機 生産できる状態でも APはMSに使った方が戦力になるといえるだろう

## 機体解説

## 016 ジム・C

ジム (P.129 [014]) に機関部をグリップ後部に配置したフルバップ式の実弾マシンガンを装備したタイプ エネルギー消費を抑え、コロニー内における行動などで運用性が高められている

## 017 陸戦型ジム・C

陸戦型ジム (P.129 [012]) に長距離精密射撃用に開発されたロングレンジ・ヒーム・ライフルを装備し、遠距離からの射撃を可能にしたタイプ

## 018 アクアジム

シオン軍の優秀な水陸両用MSに対抗するために開発された、水中運用型のジム 開発期間が短く、性能的には多々問題を抱える機体となった



## アクアジム

◆水中用MSは、性能やハリエーションの豊富さにおいてシオン軍が連邦軍を圧倒的に上回る

## 019 コア・ブースター

汎用戦闘機コア・ファイターの運用性をさらに高めるため、熱核ロケット・ブースターを取り付けた長距離支援戦闘機。元々「V作戦」においてMSの脱出カプセルとして開発されたコア・ファイターだが、量産機ジム以降コア・ブロック・システムが排除されたため、戦闘機としての製造数も少なかった。ガントムの支援バーツ「Gバーツ」の運用データから、Gファイターの汎用性に着目してコア・ブースターを開発、メカ粒子砲を装備し、MSとも対等に渡り合える戦闘力を発揮した。

## 020 ジムキャノン



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
70	3	10	20	5	38
空	水	森	山	砂	陸
×					

RGC-60ジム・キャノン

MS 捕給制限: 一

盾

TEC 12

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし			
前中 ヒーム・フレーカン	5	70	6×3
後列 240mmキャノン	5	40	15×5

後方支援が専門のユニットたか、攻撃性能は陸戦型ジムの狙撃用ヒームライフルより劣る。それほど脅威ではない。

## 021 ガンダムEz8

RX-79[G] Ez-8ガンダムEz8

08 MS 捕給制限: 一

盾

装1



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
188	5	28	75	12	48
空	水	森	山	砂	陸
×					

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サークル	3	50	30×2
前中 ヒーム・ライフル	6	70	18×6
後列 ヒーム・ライフル	6	45	18×6

高性能な機体だが、1機編成なので先制攻撃すれば概ね撃破できる。パイロットが搭乗している場合、先に倒そう。

## 022 ジム・ライトアーマー

RGM-79Lジム・ライトアーマー

08 MS 捕給制限: 一

盾

装1



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
50	6	28	65	5	26
空	水	森	山	砂	陸
△	×				

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サークル	2	45	18×4
前中 ヒーム・カン	3	70	8×7
後列 ヒーム・カン	3	45	8×7

性能的にはジムと同じ程度だが、限界値が高めの機体。その名の通り耐久力は低いので、先制攻撃で撃破しよう。

## 023 デザート・ジム

RGM-79デザート・ジム

08 MS 捕給制限: 一

盾

装1



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
78	4	16	25	5	34
空	水	森	山	砂	陸
×	×				

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サヘル	2	50	25×2
前中 ミサイルボット	4	60	6×5
後列 レールキャノン	4	45	12×6

地形適性が高いが、性能的にはジムと大差なし。デザート・ジムだけ編成されている部隊との砂漠戦は避けよう。

## 機体解説

## 020 ジム・キャノン

汎用兵器として量産化に成功したジムを元に、ガンキャノンをベースとした中距離支援型として開発された。右肩部にキャノン砲1門を搭載し、装甲強化が加えられている。ジムと60%以上の部品共有率を持っているため、非常に生産効率が高い。終戦間際にカンキャノンの量産型カロールアウトしたが、結局はジム・キャノンか中距離支援の中核を担った。連邦軍のエース・パイロット「躍る黒い死神」の異名を持つリト・ウォルフの愛機にもなっている。

## 021 ガンダムEz8

対アーブラス戦で大破した第08小隊長シロー・アマダの陸戦型ガンダムに、陸戦型ジムのパーツを流用して改修を加えた機体。胸部内蔵バルカンなどを廃して新たに12.7mm対歩兵用旋回バルカンを装備し、胸部装甲の強化や運動性の向上などカスタマイズが行なわれている。カントムの特徴であった頭部フレードアンテナの替わりにロットアンテナを立て、フ

エイスガートを装着するなど、外見的にもガンダムの面影を大きく変えている。「Ez8」はExtra-Zero-Eightの略で、08小隊用カスタム機という意味。

## 022 ジム・ライトアーマー

量産ジムの軽量化を図り、運動性を飛躍的に高めた機体。装甲が犠牲になっているため従来のような運用法はできないが、戦闘機パイロットから転身したヘテランたちに愛用され、高機動力を活かした一撃離脱戦法を確立した。

## 023 デザート・ジム

ジムを改修し、ヨーロッパ戦線で活躍した陸戦用ジムを、さらに防砂加工を施して砂漠での局地戦用に改修した機体。ミサイルボット付レールガンを主武装とし、砂漠戦での優れた運用性を見せた。



## 028 ジムコマンド・B

RGM-79Gジムコマンド (0083) MS 補給制限:無 順



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
90	5	16	30	5	34
空	水	森	山	砂	陸

補給: 1140

TEC 15

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サークル	3	55	22×3
前中 ハイバー・ハスカ	6	50	25×5
後列 ハイバー・ハスカ	6	25	25×5

平均的なユニット。これを生産するくらいなら APは保有しておいて上位のジムを作った方がいい。

## 029 ジムスナイパーII

RGM-79GSPジム・スナイパーII (0083) MS 補給制限:無 順



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
120	5	28	60	5	36
空	水	森	山	砂	陸

補給: 1740

TEC 16

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サークル	3	55	32×2
前中 爆撃用ライフル	5	85	24×4
後列 狙撃用ライフル	5	85	24×4

後方支援できるシムの中では、トクラスの性能を持つ武器の命中率が比較的高い。

## 030 水中型ガンダム

RAG-79-G1水中型ガンダム (0083) MS 補給制限: 一 順

装1



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
200	6	26	80	12	42
空	水	森	山	砂	陸

補給: 不可

TEC 17

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サークル	3	55	24×4
前中 ヒート・ソード	6	75	21×5
後列 ヒート・ソード	6	50	21×5

アクアノムとともに水中艇部隊を編成してくるが、待つことは上陸してくるので、陸上で戦うようにしよう。

## 031 ジム改・A

RGM-79Cジム改 (0083) MS 補給制限: 無 順

装1



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	5	24	35	5	38
空	水	森	山	砂	陸

補給: 1680

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サークル	2	55	24×3
前中 ハイバー・ハスカ	4	65	5×17
後列 フルハーフ・ハスカ	4	40	5×17

ハイロー、トガ搭乗している場合が多く、ケルククやキラーの好敵手となる。複数の部隊を集中して撃破してしそう。

## 機体解説

## 028 ジム・コマンド・B

ジム・コマンドの武装をハイバー・ハスカに変更したタイプ。命中精度は劣るが、破壊力に優れる。

## 029 ジム・スナイパーII

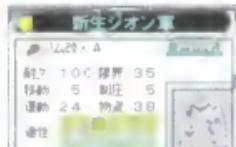
ノム・Sカスタムの射撃性能をさらに高めた機体。射撃用レーザーセンサー、電子光学式高倍率カメラを搭載し、命中精度が飛躍的に向上した。

## 030 水中型ガンダム

アクアノムの問題点を解消するため徹底的なチューニングが施された水中用MSで、エース・パイロット向けのカスタム機。フレートアンテナを取り付けた頭部形状がカングダムに似ているため、「水中型カングダム」と呼ばれるが、実際にはカングダムシリーズではない。ようやくシオン軍の水中MSと渡り合える性能を手に入れたが、カスタム機のためコストがかかり量産化されることはなかった。

## 031 ジム改・A

終戦後に開発されたジムの後継機。ジムの出力面を全面的に見直し、シェネレータ出力の向上や武装改良などで機体性能は格段にアップしている。とはいっても、ジムの性能がMS-06系サクとほぼ同程度であったため、この改修機によってようやくシオン公国軍MSに追いついたようなもの。戦後のシオン陸戦掃討戦などに使用されたが、目覚しい戦果を上げるというまでには至らなかった。



ノムの後継機 ジム改・A。シオンリースはその後まさに速くて連邦軍の主力MSとして開発が続けられた。

## 032 ジム改・B



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
100	5	20	35	5	38
空	水	森	山	砂	陸

補給: 1680

RGM-79Cジム改 0083 MS 捕給制限: 無

盾

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒム・サー・ヘル	3	55	24×3
前中 ハイバー・ハスーカ	6	50	25×6
後列 ハイバー・ハスーカ	6	25	25×6

ハズーカ装備タイプ 第2部で補給する場合は、ジム改よりもパワート・シムやジムカスタムを補給したほうが良い

## 033 アレックス



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
288	6	40	99	12	44
空	水	森	山	砂	陸

補給: 不可

RX-78NT 1アレックス 0080 MS 捕給制限: 一

盾

装2

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サー・ヘル	3	55	32×4
前中 ヒーム・ライフル	6	75	32×6
後列 ヒーム・ライフル	6	50	32×6

「ハルヒコン計画」イヘントにより実戦投入される強力なMS。バイオノット搭乗機で一気に撃破を狙っていこう

## 034 ジムカスタム・A



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
130	5	28	40	5	42
空	水	森	山	砂	陸

補給: 2400

RGM-79Nジム・カスタム 0083 MS 捕給制限: 無

盾

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サー・ヘル	3	55	26×3
前中 ヒーム・ライフル	5	65	6×15
後列 ヒーム・ライフル	5	40	6×15

3機編成ユニットとして後半戦で連邦軍の主力を成すゲルググやキャンのマリーネと同格で手強いMSだ

## 035 ジムカスタム・B



耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
130	5	24	40	5	42
空	水	森	山	砂	陸

補給: 2400

RGM-79Nジム・カスタム 0083 MS 捕給制限: 無

盾

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒム・サー・ヘル	4	55	26×3
前中 ハイバー・ハスーカ	7	50	30×5
後列 ハイバー・ハスーカ	7	25	30×5

ハスーカタイプ ハスーカは威力はあるが命中率が低くハイノットが乗っていないならAタイプより戦いやすい

## 機体解説

## 032 ジム改・B

ジム改（P.133【031】）の武装をハイバー・バスターに変更したもの

## 033 アレックス

無訓練でカンダムを乗りこなし、その反応速度にストレスさえ感じていたアムロ・レイの事例を元に、連邦軍ではニュータイプ対応機の開発に着手。試験機NT-1（通称「アレックス」）が完成すると、サイドでクリスチーナ・マッケンジーによるテストを行なわれた。機動性・運動性が高められ、NT-1の反射速度に対応。追加装甲機構や腕部内蔵カトリングなど、独自の武装が用意されていた。極秘裏に進められた開発計画がシオン軍に察知され、サイクロプス隊の襲撃を受けて結果的に機体は破壊された。

## 034 ジム・カスタム・A

直後に連邦軍が開発した新型MS。ジム改をベースにカスタマイズされており、性能は格段に向上してい

る。しかし生産性が低いため、一部のエース・パイロット用に少数が製造されるに留まった。

## 035 ジム・カスタム・B

武装をハスーカに変更したタイプ

## 036 ジム・キャノンII

カノキヤン量産型のデータを元に、性能向上を求めて再設計されたジムキャノン。右肩のキャノン砲を両肩のビームキャノンに換え、格闘戦を想定して左腕にヒームサー・ヘルが装備されている。またNT-1開発時に構想されたチョハム・アーマー（追加装甲）が採用され、装甲強化が施されている。

## 037 FAガンダム

カンダムに簡易装着型追加装甲を施した機体。追加装甲には重火器やフースターがセットになっており、装甲とあわせて火力の増強、機動性の維持が考慮されている。少数精銳による特殊部隊の設立構想で發

## 036 ジムキャノンII

RGC-83ジム・キャノンII

MS 捕給制限: 6

盾



補給: 3300

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
150	4	24	30	5	42
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サーフェル	3	55	26×3
前中 ノム・ライフル	6	65	6×15
後列 ヒーム・キャノン	6	65	29×4

後方支援に優れたユニットの中でも、優秀な能力を持つ。部隊の後列に配置して射撃能力を活かそう。

## 037 FAガンダム

FA-78-1 フルアーマー・ガンダム

MS 捕給制限: 一

表3



補給: 4800

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
375	4	20	70	12	50
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 なし			
前中 連装ヒーム・カン	7	50	35×5
後列 240mmキャノン	7	50	40×6

支援射撃が専門のガンダムで、格闘攻撃を持っていない。耐久倍が非常に高いのが特徴。

## 038 パワード・ジム

RGM-79Gパワード・ジム

MS 捕給制限: 6

盾



補給: 3840

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
140	5	32	45	5	40
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サーフェル	4	50	30×3
前中 ハイパー・ハスカ	7	50	32×5
後列 ハイパー・ハスカ	7	25	32×5

出現数は少なめだが、カルバーレティアと同様の性能を持つので注意。第2部ではこちらを主力として生産してもいい。

## 039 ジムクウエル

RGM-79Gジム・クウェル

MS 捕給制限: 一

盾



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
135	5	30	45	5	42
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サーフェル	4	55	26×3
前中 ヒーム・ライフル	8	75	20×5
後列 ヒーム・ライフル	8	50	20×5

ゲーム終盤でイヘントの条件を満たすと手に入る。補給は不可能なので、全滅で失わないように注意。

## 040 BD-1

RX-79BD-1ジム・ブルー・ディスティニー

MS 捕給制限: 不可

盾

表1



補給: 不可

耐久	移動	運動	限界	制圧	物資
225	6	40	99	12	50
空	水	森	山	砂	陸

配置位置と使用武器	消費	命中	威力×攻撃回数
前列 ヒーム・サーフェル	5	55	35×4
前中 マシンカン	9	70	12×12
後列 胸部ミサイル	9	50	40×4

編成は1機でも、武器・能力値共に強力。イフリート改を入手した場合、ユウ・カシマが搭乗して現れる。

## 機体解説

案されたが、立ち消えとなった。

## 038 パワード・ジム

戦後に新型MS（カンドムGPシリーズ）開発のために造られた、シム改をベースにしたデータ収集用実験機。大型バックパックや脚部の新型ショックアブソーバーを装備し、運動性が飛躍的に向上している。

## 039 ジム・クウェル

ティターンズ結成後、独自開発された新銃機。後のムーバブル・フレームにつながる新機構が採用され、

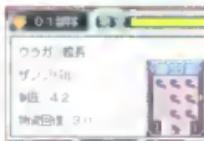
性能的には当時の最高峰に位置する機体となった。量産を目指していたが、コスト問題で断念している。

## 040 BD-1

シオン公国のはラナガン機関に所属したクルスト・モーゲス博士が連邦軍に亡命し、「EXAM」システムの実験のために開発した試作MSの1号機、「EXAM」を搭載したジムの頭部を、陸戦型ガンダムの機体に取り付けている。青い機体色から“ブルーティスティニー”と呼ばれた。

## 戦艦データ

戦艦はジオンと連邦に分けて掲載する。なお、  
ファットアンクルは全てのジオン部隊に最初から  
配備されている戦艦。別艦に換えると姿を消すが、  
部隊を解散するとまた登場する。補給や返却の対  
象とならない、特殊な戦艦となっている。



▲ザンジバルはイント服  
定で登場する。通常の補給  
リストには加わらない戦艦た

## データの見方

①

## 001 フットアンクル

大型輸送艦 フット・アンクル

②  
③  
④  
⑤

補給: 不可

物資回復率: 10

HP回復率: 10

TEC 1

- ① その戦艦が補給可能になるTECレベル
- ② ゲーム中「情報」画面で確認できる戦艦の名称。下段は原作での正式名称と、出典となる原作名。原作名はP 110のユニット名称と同じく短縮表記で掲載
- ③ 戦艦を補給する際に必要なAPコスト
- ④ 戦闘時、部隊の物資を1ターンでどれだけ回復させられるかの割合
- ⑤ 戦闘時、部隊の耐久力を1ターンでどれだけ回復させられるかの割合

## ジオン軍



## 001 フットアンクル

大型輸送艦 フット・アンクル



補給: 不可

物資回復率: 10

HP回復率: 10

TEC 1

## 002 ギャロップ

ギャロップ 戦艦戦車



補給: 150

物資回復率: 20

HP回復率: 10

TEC 7

## 003 ガウ

ガウ級攻撃空母



補給: 350

物資回復率: 30

HP回復率: 15

TEC 12

## 004 タブデ

タブデ爆撃艦



補給: 700

物資回復率: 40

HP回復率: 20

TEC 18

## 005 ザンジバル

ザンジバル爆撃戦闘艦



補給: 不可

物資回復率: 30

HP回復率: 15

TEC 1



# 連邦軍

TEC 1

TEC 7

TEC 12

TEC 18

## 006 ミテア

ミテア(前期型)



補給: 不可

物資回復率: 10

HP回復率: 10

## 007 ミテア改

ミテア(後期型)



補給: 不可

物資回復率: 20

HP回復率: 10

## 008 ベガサス

ベガサス級強襲搭載艦



補給: 不可

物資回復率: 30

HP回復率: 15

## 009 ピッグトレー

ピッグトレー強襲載艦



補給: 不可

物資回復率: 40

HP回復率: 20

### 機体解説

#### 001 フット・アンクル

ノオノ軍の大型航空輸送機 大型といつても全高は16mしかないの MSはしゃかまないと搭載できない 巨大なローターかシェットエンジンの外側に設置されており VTOL発着も可能 サイズのわりに積載量は多く MS3機を一度に輸送できる

#### 002 キャロップ

ノオノ軍の陸戦船 高速移動が可能な小型基地として製造された ホバークラフトで移動し MSを3機収納可能 カーゴと呼ばれるコンテナ「野営用キャンピングカー」を牽引できる 2つある艦橋は 習急時は脱出カフセルとして機能する

#### 003 カウ

ノオノ軍の大型航空攻撃空母 中央前部のコンテナにMSを3機、両翼内部に合計8機のトフを格納できる 機動一個中隊を輸送できる能力と メカ粒子砲6門という高い火力から 飛行戦略拠点としても使用された 対地攻撃用の爆弾倉もあり、大型爆撃機としても活用可能 カルマ・サビ大佐は ニューヨーク付近の市街戦で、カウに搭乗して部隊を指揮 ホワイト・ヘースに特攻をしかけて戦死した

#### 004 ダフテ

ノオノ軍の大型陸戦船 キャタピラによる高速移動が可能で 移動司令基地として用いられることが多い 主砲を撃つ際には、4基のタンハーテ地表に車体を固定 マ・クヘ大佐かオテノサ作戦で使用したダフテは 後部格納庫に核ミサイルを搭載

#### 005 サンジバル

ノオノ軍の機動巡洋艦 大気圏突入能力および大気圏内の飛行能力を持ち、補助フースターを使用することで大気圏離脱もできる高性能艦 12機のMSを格納できる ランハ・ラル隊がテスト使用したものには 4基の巨大投光器が装備されていた 実戦配備された艦は メカ粒子砲に改修されている

#### 006 ミテア

連邦軍の航空輸送機 6基のシェットエンジンで飛行 5基のローターでVTOL発着が可能 コンテナは脱着式になっており、MSの輸送もできる 武装は機銃2門のみなので戦闘能力はないに等しい

#### 007 ミテア改

機動戦士カノナム 0080 ホケノトの中の戦争 に登場したミテア 一年戦争末期に製造された改良型で 航続距離なども向上している

#### 008 ベガサス

連邦軍の強襲揚陸艦 「V作戦」の一環として建造されたベガサス級の標準艦で、第13独立部隊旗艦のホワイトヘースが有名 ミノフスキークラフトで大気圏内を航行でき、補助装置なしで大気圏突入と大気圏離脱が可能という破格の高性能艦

#### 009 ピッグトレー

連邦軍の大型陸戦船 ホバーで推進し 移動司令基地としての機能を有している オテノサ作戦では レビル将軍が搭乗して指揮をとった 甲板に小型連絡機なども離着陸可能なスペースがある

## キャラクターステータス

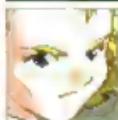
キャラクターデータはジオンと連邦に分類して五十音順に並べている。データはゲーム初期段階のものなので、ゲームが先に進むと、キャラクターは成長した状態で現れることがある。なお、項目中の「NT」と「戦艦成長」はゲーム中に確認できない要素、注意して見比べよう。



◀イントの選択次第では、登場しないまま死亡する人物もP054からのシナリオ攻略を参考に、なるべく多く仲間に加えよう

## データの見方

## 001 NT-001



1

初期値

成長値

最大値

10

14

8

12

1

1

1

2

1

1

7

13

2

指揮

射撃

耐久

魅力

格闘

反応

3

MS

MA

車両

航空

戦艦

4

A

A

C

C

E

5

6

情報

7

IA

MS

MA

車両

航空

8

少尉

ランク:B

9

NT-001

10

少佐

ランク:A

11

アーヴィング

12

少佐

ランク:A

13

アーヴィング

14

少佐

ランク:A

① ゲーム中に「情報」画面で確認できるキャラクターの名称 後ろはカンタム原作内での正式な名称と、出展となる原作名 原作名はP.110のユニット名称と同様に短縮表記で掲載

② キャラクターの初期状態の階級

③ キャラクターの初期状態のランク 上昇すると能力がアップする

④ キャラクターの各能力値 成長値はランク上昇時に初期値にプラスされる数値 最大値は成長の上限

指揮 戰艦搭乗時に影響する数値 高いほど部隊の攻撃回数や命中率が向上

射撃 射撃戦に優れているかどうかを表す

耐久 高いほど負傷時、復帰にかかる時間が短縮

魅力 戰艦搭乗時に影響する数値 高いほど部隊の防御力を向上させる

格闘 格闘戦に優れているかどうかを表す

反応 回避率と命中率に影響する数値

⑤ ユニットの分類と対応した機体に対する搭乗適正 A>B>C>D>Eの5段階評価で表示。

MS ザクやカンタムなどのモビルスーツへの適正。

MA アーラムなどのモビルアーマーへの適正

車両 戦車やガンタンクなどへの適正

航空 戰闘機など飛行タイプのユニットへの適正

戦艦 部隊を乗せる戦艦の艦長としての適正。

⑥ キャラクターが持つ特殊な能力をアイコンで表示。

情報収集 これがあると、少佐になった場合に戦艦に乗れるようになる。

NT>A キャラクターが表記されたランクになったときNTに覚醒する。最初から覚醒している者もいる。

⑦ キャラクターの能力に関するコメント

## ■一般兵の能力

ここで紹介しているキャラクター以外に、ゲーム中には固有名称がない一般兵が登場する。これらの一般兵は、キャラクターを乗せていないユニットに最初から搭乗している。一般兵は連邦とジオンそれぞれに「兵士」と「士官」の2タイプが存在し、共に階級や能力値は同じ。一般兵は、キャラクターと異なり、どれだけ戦艦を重ねても、階級やランクを上げることはできない。

## ジオン軍兵士/連邦軍兵士

伍長	MS	MA	車両	航空	戦艦
ランク:E	E	D	D	D	D

## ジオン軍士官/連邦軍士官

少尉	MS	MA	車両	航空	戦艦
ランク:E	E	E	E	E	D

# ジオン軍

シャアやララなど、優秀なNTの逸材が揃っている。ほとんどのキャラクターは、シナリオに沿って随時登場する。

## 001 NT-001

NT-001 ランク:B



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	12	6	12	7	13
成長値	1	1	1	3	1	2
最大値	10	14	8	16	9	17

MS MA 車両 航空 戦艦

属性: 普通

MAとMSの適正かAで、NT能力もある。魅力や反応の成長の伸びも良い優秀なパイロット

## 002 アイナ・サハリン

アイナ・サハリン ランク:E



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	1	7	2	7	1	7
成長値	1	1	1	2	1	1
最大値	6	12	7	17	6	12

MS MA 車両 航空 戦艦

属性: 普通

アプサラスⅢ開発イヘントの選択肢次第で登場する。たとえ能力自体はそれほど高くない

## 003 アカハナ

アカハナ ランク:E



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	2	5	1	4	9
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	12	7	10	6	9	14

MS MA 車両 航空 戦艦

属性: 普通成長

第2部に入ると、正統シオン軍に所属する。マ・クハ編でプレイするなら、成長させよう

## 004 アコース

アコース ランク:E



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	3	7	4	1	5	4
成長値	✓	✓	✓	✓	✓	✓
最大値	8	12	9	6	10	9

MS MA 車両 航空 戦艦

属性: 普通成長

第2部ではカルマの配下になる。MAの搭乗は苦手だが、MSの適性はAと得意。

### キャラクター解説

#### 001 NT-001

本名レイラ・レイモント。ムラサメ研究所から逃走したプロト・セロがジオンに投降したこと、強化人間のノウハウを手に入れたフラナカン機関によって作り出される。強化人間特有の精神的な不安定さに苦悩するが、プロト・セロと出会い同じ苦悩を分かち合うことで、本来の自己を取り戻していく

#### 002 アイナ・サハリン

キニアス・サハリンの実妹。兄の「アプサラス開発計画」にテスト・パイロットとして携わる。アニメ「第08小隊」では試験機のテスト中に連邦軍のシロー・アマダと出会い、恋が芽生える。最後はシローとともに、完成したアプサラスⅢを兄キニアスもろとも撃破した

#### 003 アカハナ

マットアングラー隊に所属。シャアのシャプロー潜入にアッカイに乗って参加。連邦軍の工場でジムを破壊するため時限爆弾を仕掛けるが、カツ、レツ、キノカの活躍により阻止された。シャプローから脱出の折、ガンダムによって撃破される。

#### 004 アコース

ランハ・ラル隊の一員。開戦以前からMSに乗るペラン・パイロット。ホワイトベース追撃にサクⅡJ型で出撃。2度目の交戦で、アムロの乗るガンキヤノンにより撃破された

## 005 アナベル・ガトー



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	11	13	11	9	14	12
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	14	16	14	12	17	15

アナベル・ガトー 508P 大尉 ランク:C

優秀だが、イヘントで条件を満たさないと登場しない 第2部では新生シオン側にまわる

## 006 アンディ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	7	5	4	6	8
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	8	11	9	8	10	12

アンディ・ストロース 308P 軍曹 ランク:D

STAGE04の頭で登場 自分の部隊に加えておけば、第2部でもそのまま味方でいてくれる

## 007 イアン・グレーテン



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	6	13	6	9	6	9
成長値	1	1	1	1	1	2
最大値	10	17	10	13	10	17

イアン・グレーテン 309P 中尉 ランク:D

射撃能力に秀でたバイロットで NT能力も持っている 射撃性能の高いMSに乗せよう

## 008 ヴィッッシュ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	9	12	5	7	4	8
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	13	16	9	11	8	12

ヴィッッシュ・ドナヒュー 309P 中尉 ランク:D

射撃は得意な方 ただし、それ以外に目立った点がない 良くも悪くも、平均的な能力

## 009 ウォルター



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	13	8	10	15	11	9
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	15	10	12	17	13	11

ウォルター・カーティス 308P 大佐 ランク:B

幹部の1人、魅力値が高く、他の能力も優秀 ただし、搭乗適性は総じて低めのランク

## キャラクター解説

## 005 アナベル・ガトー

連邦軍のノロモン攻略戦時、獣子奮迅の戦い振りで連邦軍将兵から「ソロモンの悪夢」と怖れられた一年戦争終結後に結成された「テラース・フリート」の将として、連邦軍から核を装備したカンタム試作2号機を奪取

ノンを愛機とし、北米戦線で多大な戦果を上げたニュータイプと噂されるほどのエース・バイロット

## 006 アンディ・ストロース

連邦軍の新型機アレノクスを奪取すべく北極基地に派遣された、特務部隊「サイクロプス」の一員ハイコックを駆って標的に迫るも、一歩及ばず戦死

「荒野の迅雷」の異名を持つ、オセニア地区アリススプリング支援MS部隊長 連邦軍の特殊遊撃隊「ホワイト・ティンコ」と激闘を繰り広げた 理論的で無駄のない戦い方を信条とする

## 007 イアン・グレーテン

キャリフォルニア攻略戦に参加し、制圧後は同基地の守備隊に配属される、ラヒットタイプのザクキャ

## 009 ウォルター・カーティス

フリティッシュ作戦により直接被害を被ったオセニア地区の駐屯軍司令官に着任し、都市復興などの宣撲政策に尽力。市民からの支持を得る。軍務の遂行には労を惜しまず「司令部は眠らない」をモットーとする

**010 ウラカン**

ウラカン 中尉 ランク:E



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応	MS	MA	車両	航空	戦艦
初期値	5	6	6	3	1	3	C	C	H	C	C
成長値	1	1	1	1	1	1					
最大値	10	8	4	8	8	8					

**011 オルテガ**

オルテガ 中尉 ランク:D



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応	MS	MA	車両	航空	戦艦
初期値	4	8	5	1	1	1	A	C	H	C	C
成長値	1	1	1	1	1	1					
最大値	8	2	17	5	1	1					

**012 ガイア**

ガイア 大尉 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応	MS	MA	車両	航空	戦艦
初期値	12	10	3	4	13	11	A	B	H	B	C
成長値	1	1	1	1	1	1					
最大値	15	13	9	12	16	14					

**013 ガルシア**

ガブリエル・ラミレス・カルシア 中尉 ランク:D



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応	MS	MA	車両	航空	戦艦
初期値	2	5	8	4	5	8	A	C	H	B	C
成長値	1	1	1	1	1	1					
最大値	10	3	10	12	10	12					

**014 ガルマ**

ガルマ・ザビ 大佐 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応	MS	MA	車両	航空	戦艦
初期値	8	10	6	13	8	9	A	B	B	A	C
成長値	2	1	1	2	1	1					
最大値	14	3	11	10	11	12					

主人公キャラの1人 専用機が用意されているので乗せて戦おう

## キャラクター解説

**010 ウラカン**

マーフへの捕佐官。職務には忠実だが融通が利かないところがある。テキサス・コロニーでホワイトヘースと交戦し、戦死。

**011 オルテガ**

ルーム戦役でヒレル将軍を捕虜にし、一躍その名を轟かせた「黒い三連星」の1人。オテガサでカントムに撃破された。

**012 ガイア**

『黒い三連星』のリーダー的存在。連邦軍のオテガサ作戦に対抗するため、キシリヤからマ・クへの下に派遣された。3機のトムによる複合攻撃技“ショット・ストリーム・アタック”でカントムを追い詰め

るが、オテガサで撃破された。

**013 ガルシア(ガブリエル・ラミレス・カルシア)**

特務部隊「サイクロフス」所属のMSパイロット。アレックスとともに自爆しようとするか、破壊することは叶わず、爆死。

**014 ガルマ・ザビ**

サヒ家四男で地球方面軍司令を務める。国民に人気がある。公王や兄妹からも可愛がられている。ニューヨーク前市長の娘イセリナ、エレン・ハハと恋に落ちるが、旧友シャアの裏切りに遭いカウ攻撃空母でホワイトヘースに特攻して果てた。

## 015 ギニアス・サハリン



ギニアス・サハリン 08 大佐 ランク:B

初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	8	8	0	13	4	6
最大値	10	10	0	15	6	8
	△	△	△	△	△	△

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	A	C	B	C

アブサラスⅢを生産するイベントで登場するが、選択肢次第では参入前に死亡してしまう。

## 016 クルス・ドアン



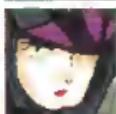
クルス・ドアン 010 大尉 ランク:D

初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	5	2	9	9	14	7
最大値	9	6	13	13	18	11
	△	△	△	△	△	△

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	C	E

ゲーム序盤から自軍団にいるが、会議の展開次第ではすぐにいなくなってしまうので注意。

## 017 クラウレ・ハモン



クラウレ・ハモン 022 大尉 ランク:E

初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	8	8	3	10	4	6
最大値	13	13	8	15	9	11
	△	△	△	△	△	△

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	C	B	A	C

航空機適性はAだが、それ以外の能力は低め。第2部ではランバ・ラルと共に新生シオン側に。

## 018 クランプ



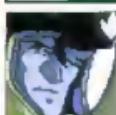
クランプ 010 中尉 ランク:D

初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	10	6	7	8	9	6
最大値	14	10	11	12	13	10
	△	△	△	△	△	△

MS	MA	車両	航空	戦艦
B	C	B	B	C

第2部で新生ジオン側に回る。搭乗適性にAがひとつもないのが残念なところ。

## 019 ケリィ・レスナー



ケリィ・レスナー 038 大尉 ランク:C

初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
成長値	6	8	11	6	9	10
最大値	9	11	14	9	12	13
	△	△	△	△	△	△

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	A	C	B	E

カトーと同じように、第1部で登場していれば、第2部で新生ジオンにつく。

## キャラクター解説

## 015 ギニアス・サハリン

没落した公国貴族の若き当主で、天才的な科学者。病魔に冒されつつも大型MAアブサラスの開発に心血を注ぐが、実妹アイナの手によって完成したアブサラスⅢとともに散った。

後、隊の残存兵力でホワイトベースを追い詰めるが、リュウ・ホセイの特攻に遣い命を落とした。

## 016 クルス・ドアン

MSのベテラン・パイロットだったが、上司に命じられて民間人を殺害した事に自責の念を感じ、乗機サクⅡとともに逃亡。東シナ海の孤島で、戦災孤児を守って密やかに暮らしていた。

018 クランプ  
ケリィ戦のスペシャリストとして、ラルの信頼が厚い隊の副官。抽選を得られなかったラル隊がホワイトベースに白兵戦を仕掛けた際、全身に銃弾を浴びて倒れた。

## 017 クラウレ・ハモン

ランバ・ラルに寄り添う女性。ルウム戦役でラルに救われて以来、常に行動を供にしている。ラルの死

019 ケリィ・レスナー  
カトーの僚友。一年戦争で左腕を失い、終戦後は月面都市フォン・ブラウンでジャンク屋を営んでいた。テラーズ・フリートの決起に、MAヴァル・ヴァロを駆って参戦を願う。

## 020 コズン・グラハム

コズン・グラハム 少尉 ランク:E



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	6	6	3	7	4
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	9	11	11	8	12	9

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	B	E

全体的に低い能力 第2部では新生シオンに回るので、マ・クヘ編では育てる必要もない

CHAPTER 3  
データ検索

## 021 シーマ・ガラハウ

シーマ・ガラハウ 少佐 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	12	11	9	9	12	13
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	15	14	12	12	15	16

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	B	C

イヘントの選択肢次第で、ゲーム中盤から仲間になる。安心して使える能力値を持つ

## 022 シャア・アズナブル

シャア・アズナブル 少佐 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	14	15	11	14	17	15
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	17	18	14	17	20	18

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	A	C

イヘントや会議の展開次第で登場しなくなる。非常に優秀なので、確実に仲間に入れたい

## 023 シャリア・ブル

シャリア・ブル 大尉 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	11	13	8	13	9	13
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	14	16	11	16	12	16

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	A	C	C	C

NT+8

能力値が高く、NT能力も兼ね備えている。優秀なパイロットと言っていいだろう

## 024 シュタイナー

シュタイナー・ハーディー 大尉 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	13	10	9	8	11	10
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	16	13	12	11	14	13

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	B	E

STAGE04で登場。そこそこ使えるので、自分の部隊に転属するように働きかけよう。

## キャラクター解説

## 020 コズン・グラハム

ランバ・ラル隊に所属するMSパイロット。アコースとともにラルの脇を固める。ホワイトヘースとの戦いで捕虜となり、脱走を試みるが失敗し落命。

## 021 シーマ・ガラハウ

突撃機動軍海兵隊に所属する女性士官。終戦後、戦犯に間違われた海兵隊員を集め、独自にシーマ艦隊を結成。テラーズ・フリートの決起に呼応するが、裏では連邦軍ともつながりを持っていた。

## 022 シャア・アズナブル

ルウム戦役において5隻の戦艦を撃墜し、「赤い彗星」の異名で連邦軍に恐れられたMSパイロット。正体はシオン・スム・ダイクンの実子キャスバル・レム。

ダイクンであり、父を暗殺したザビ家への復讐を目指していた。後にネオ・シオンを結成。

## 023 シャリア・ブル

木星エネルギー船団で指揮官を務める。ニュータイプの実戦投入を名目に召還され、キレン総帥に意を含められてキシリ亞の配下となった。試作MAフラウ・プロでカンダムと交戦したが撃墜された。

## 024 シュタイナー・ハーディー

特務部隊「サイクロプス」の隊長。北極基地での失敗を経て、サイド6に搬入されたNT-1を狙い潜入するか、これも失敗してサイクロプス隊は全滅した。

キャラクター  
シオン軍

モードス

## 025 ジョニー・ライデン



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	6	13	9	9	10	15
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	9	16	12	12	13	18

ジョニー・ライデン 大尉 ランク:C

MS MA 車両 航空 戦艦

反応や射撃 格闘など 戦闘能力は高い マ・クヘ編で特定条件を満たすと登場

## 026 シン・マツナガ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	11	11	11	10	13	10
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	14	14	14	13	16	13

シン・マツナガ 大尉 ランク:C

MS MA 車両 航空 戦艦

初期能力が全て10以上のハイロート 条件を満たすとカルマ編で登場

## 027 ダロタ



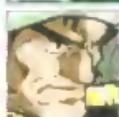
	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	5	4	3	6	3	3
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	10	9	8	11	8	8

ダロタ 中尉 ランク:E

MS MA 車両 航空 戦艦

カルマ編のイントロダクションで 熊長として登場 マ・クヘ編を進めている時は 翼隊長として立ちふさがる

## 028 デザート・ロンメル



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	10	5	13	7	7	9
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	14	9	17	11	11	13

ロンメル 大尉 ランク:D

MS MA 車両 航空 戦艦

耐久値が抜群の高さ たたし それ以外の数値は成長しても大して伸びない

## 029 トーマス・クルツ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	8	8	2	11	10
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	11	12	12	6	15	14

トーマス・クルツ 中尉 ランク:D

MS MA 車両 航空 戦艦

魅力に欠けるか それ以外は優れた能力 搭乗修正にも何の問題もない

## キャラクター解説

## 025 ジョニー・ライデン

ルーム戦役で活躍し “真紅の稻妻”と呼ばれたエース・パイロット。突撃機動軍の特殊中隊「キマイラ」の中隊長を務め、ア・バオア・クー防衛戦に参加。行方不明となる

## 027 ダロタ

カルマ・サヒの直属官。カルマ戦死後、残存兵力であるガウ攻撃空母3機でホワイトヘースに攻撃をかけるが、撃墜された。この機にはカルマの恋人、イセリナも同乗していた

## 026 シン・マツナガ

サイト3の名門マツナガ家の出身で ルーム戦役以後から愛機を白く染め、“白狼”の異名をとるエース・パイロットとなった。トル・サヒの信任厚い部下として活躍。

## 028 デザート・ロンメル

アフリカ戦線を席巻したヘテラン・パイロット。“砂漠のロンメル”と呼ばれ、連邦軍に恐れられた。終戦後8年間身を潜め、シオン再興を図っていた

## 029 トーマス・クルツ

元連邦軍パイロットであったが、ジオンに亡命。各地で武勲を立てた後、キマイラ隊に所属しア・バオア・クー防衛戦に参加したが、そこで戦死した。

## 030 トップ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	7	3	7	7	4
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	12	12	8	12	12	9

MS	MA	車両	航空	戦艦	機動戦艦
A	C	B	C	E	

初期能力値が全体的に低い。数多く戦闘を多くこなさないと強くはならないだろう。

CHAPTER  
データ概要

## 031 ニムバス



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	3	4	9	5	13	8
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	7	8	13	9	17	12

MS	MA	車両	航空	戦艦	機動戦艦
A	B	B	C	E	

ハイロードとしては平均的な能力。イフリート改に関係するイベントの発生条件にからむ。

## 032 ノリス・バッカード



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	11	11	12	10	12	9
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	14	14	15	13	15	12

MS	MA	車両	航空	戦艦	機動戦艦
A	B	B	A	C	

アブサラス直闘連のイベントで、ギニアス共々死亡することがあるので注意したい。

## 033 バーニィ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	4	3	5	5	4
成長値	1	2	2	1	2	2
最大値	9	14	13	10	15	14

MS	MA	車両	航空	戦艦	機動戦艦
A	C	C	C	E	

初期値は低いが、成長させると大きく伸びる。くれば使えるバイロードとなる。

## 034 ピッター



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	14	11	13	13	9	8
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	16	13	15	15	11	10

MS	MA	車両	航空	戦艦	機動戦艦
B	D	B	C	C	

幹部の1人。能力値が高いので、友好度を高めて第2部では仲間に加えたい。

## キャラクター解説

### 030 トップ

ヨーロッパ方面軍でMS小隊を率いていた女性。オテサの敗戦から逃れる途中で、ケリラと提携した連邦軍第08MS小隊によって撃破された。

### 031 ニムバス・シュターゼン

MSの特殊運動システム「EXAM」の開発機を巡り、連邦軍のユウ・カシマと激闘を繰り広げた「騎士」を自認し愛国心に燃えるか。自軍の将兵にも銃を向けるなど、見境のない姿勢的な面があった。

### 032 ノリス・バッカード

サハリン家に仕える公国軍士官。MSの操縦技術、戦術に精通し、グフ・カスタムを駆ってたった1機で連邦軍第08小隊を手玉に取る。サハリン家の兄妹に

忠誠を尽くし、特にアイナを愛護していた。

### 033 バーニィ (バーナード・ワイズマン)

サイクロプス隊に補充要員として編入された年少の兵士。サイト6に潜入するか、彼のミスで隊は全滅。その後、シオン軍のサイト6に対する核兵器使用を止めるために、ザクII FZで単身アレノクスに挑むが、ヒーム・サーヘルをコクピットに受け戦死した。

### 034 ノイエン・ピッター

アフリカ戦線を指揮した将校。戦後もアフリカに残りシオン残党を集めながら、試作2号機を奪取したガターの宇宙帰還を援護して連邦軍戦艦アルヒオンと交戦し、落命する。

キオク  
モヒルス

モヒルス  
モヒルス

モヒルス  
モヒルス

## 035 フラナガン・ブーン



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	5	8	7	7	4
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	13	10	13	12	12	9

フラナガン・ブーン

中尉

ランク:E

第2部でマ・クへ側につく カルマ編を進めているなら、成長させないほうかいいだろう

## 036 ボーン・アブスト



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	9	9	6	8	4	8
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	13	13	10	12	8	12

ボーン・アブスト

036

大尉

ランク:D

車両の搭乗適正かA しかし 車両は滅多に生産対象にならないため 使う機会は少ない

## 037 マ・クベ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	14	5	7	4	12	7
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	17	8	10	7	15	10

マ・クベ

037

大佐

ランク:C

主人公キャラクターの1人 原作通り専用のギアに乗せて前線で活躍させたい

## 038 マッシュ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	6	12	9	5	10	11
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	10	16	13	9	14	15

マッシュ

038

中尉

ランク:D

ガイア・オルテカと一緒に正統シオンの仲間になる バイロットとしては平均的な能力

## 039 マリオン・ウェルチ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	2	9	9	9	6	14
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	5	12	12	12	9	17

マリオン・ウェルチ

039

書長

ランク:C

NT&gt;B

反応値の高いNTキャラクター 指揮値が格段に低いが、戦艦には乗れないで問題なし

## キャラクター解説

## 035 フラナガン・ブーン

シオン軍の潜水艦マントアンクラーの艦長 スパイのミハルをホワイトベースに潜入させ、自らも民間人を装って潜入を試みた 部下の早い合戦に水中用MAグラフで出撃するか、カンドダムに撃破される

## 036 ボーン・アブスト

ユーリ・ケラーネの下で戦った公国軍士官 ユーリの退却を成功させるため、マセラ・アタックで第08MS小隊と対峙し、心理戦を仕掛けた

## 037 マ・クベ

キシリアの腹心で、オテナサの鉱山基地を任される、連邦軍のオテナサ作戦に対し南極条約を破って水爆を発射するも、カンドダムに撃墜された テキサス。

コロニーでカントムを地雷原に誘い込み、自らキャラクターに乗って格闘戦を挑むが撃破される。最期までキシリアへの忠誠と壱への執着を捨てなかった。

## 038 マッシュ

「黒い三連星」の一員 ドムを駆って“ジェット・ストリーム・アタック”でカントムに迫るが、マチルダのミテアに阻止されてカンドダムに撃破された

## 039 マリオン・ウェルチ

「EXAM」システムの中核となるニュータイプの少女。『機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY』では昏睡したままだったが、「キレンの野望（SS版）」でパイロットとして登場した。

## 040 ミーシャ

ミハイル・カミンスキー 0080 少尉 ランク:B



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	10	13	6	10	9
成長値	1	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	9	12	15	B	12	11

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	B	B	E

サイクロプス隊の中では最もバイロットとしての運正が高い。耐久値に優れるのが特徴。

## 041 ユーリ

ユーリ・カラーネ 08 少佐 ランク:B



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	14	9	12	13	8	7
成長値	1	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	16	11	14	15	10	9

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	D	C	B	C

幹部の1人。搭乗適正こそ恵まれないが、能力値は高い部類に入っている。

## 042 ララア・スン

ララア・スン 22 少尉 ランク:B



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	6	15	10	12	8	15
成長値	1	2	1	1	1	2
最大値	8	19	12	14	10	19

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	A	C	C	E

覚醒済

最初からNTとして覚醒している人材。各能力値も全般的に高く、非常に優秀なパイロット。

## 043 ランバ・ラル

ランバ・ラル 22 大尉 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	15	12	12	13	14	10
成長値	1	1	↓	1	↓	↓
最大値	16	15	15	16	17	13

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	A	A	C

優秀なパイロットだが、第2部ではカルマ側にのが決定済。イヘントで死亡することもある。

## 044 レイラ・レイモンド

レイラ・レイモンド 22 少尉 ランク:B



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	12	6	12	7	13
成長値	1	1	↓	2	1	2
最大値	10	14	8	16	9	17

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	A	C	C	E

覚醒済

NT-001と同じ能力。

## キャラクター解説

## 040 ミーシャ (ミハイル・カミンスキ)

サイクロプス隊所属パイロット。洒好きで、コクピットにも常備している。サイト6でケンブ・ファーを駆り敵を全滅させるか、アレックスに撃墜された。

## 041 ユーリ・カラーネ

ヨーロッパ方面軍司令官。キニアス・サハリンとは幼馴染みであり、オテナサ陥落後、部下を宇宙へ帰すためにキニアスを頼るが、キニアスに陥れられ、部下もろとも基地の爆発に巻き込まれる。

## 042 ララア・スン

フラナカン機関に養成されたニュータイプ。孤児であったが、シャアに見出されて機関へ送られた。サイト6でアムロと運命的な出会いを果たすも、シャ

アの危機をエルメスでかはい、ガンダムのヒーム・サーヘルに貫かれた。

## 043 ランバ・ラル

ケリラ戦を得意とする歴戦の猛者。愛機の色から“青き巨星”の異名をとる。シオン・ダイクンに仕え、政変後に幼少のシャアとセイラを保護したジンバ・ラルが父。カルマの仇討ち部隊としてホワイトヘースに迫るか、補給を得られず白兵戦をやむ無くされ、最期は軍人の生き様を見せて散った。

## 044 レイラ・レイモンド

NT-001 (P.139 [001]) の本名。

## 045 ロイ・グリンウッド

ロイ・グリンウッド 少佐 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応	MS	MA	車両	航空	戦艦
初期値	9	13	7	12	12	7	A	C	B	C	C
成長値	1	1	1	1	1	1					
最大値	12	16	10	15	15	10					

格闘や射撃の能力が高い。成長させればかなりの強さを見せるようになる。

## 連邦軍

第1部では、アムロを始め強力な敵として搭乗するキャラクター達。条件が揃えば2部で仲間になるキャラクターも存在。

## 001 アムロ・レイ

アムロ・レイ 少佐 戦長 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応	MS	MA	車両	航空	戦艦
初期値	9	14	9	6	12	14	A	A	B	A	E
成長値	1	2	1	1	2	2					
最大値	12	20	12	9	18	20					

初期状態でNTIに覚醒している。能力値は高く成長すれば最強ハイロノットの1人になる。

## 002 アルファ・ペイト

アルファ・A・ペイト 少尉 ランク:E



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応	MS	MA	車両	航空	戦艦
初期値	4	7	5	5	5	5	A	C	C	B	E
成長値	1	1	1	1	1	1					
最大値	9	12	10	10	10	10					

能力的にはあまり強いとは言えないハイロノット成長してもほとんど強くはない。

## 003 エイバー・シナブス

エイバー・シナブス 少佐 ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応	MS	MA	車両	航空	戦艦
初期値	14	11	5	10	4	7	D	D	C	B	C
成長値	1	1	1	1	1	1					
最大値	17	14	8	13	7	10					

搭乗適性にAはひとつもないが、指揮能力が高く戦艦に乗せると真価を発揮する。

## キャラクター解説

## 045 ロイ・グリンウッド

元連邦軍士官であったが、妻の事故死を機にサイト3へ移住。公国軍のMSパイロットとなる。フリティッシュ作戦で左眼に傷を負う。復帰後は北アフリカに配属され、カラカル隊を指揮して戦功を立てた。

## 001 アムロ・レイ

連邦軍の技術将校テム・レイの1人息子で、電子技術に精通している少年。サイト7でカンタムに乗り以降ハイロノットとしてホワイトベース隊で戦う。シオン軍のニュータイプ、ララ・ア・スンと出会い、ニュータイプとして覚醒。ア・ハオア・クーではホワイトベースのクルーを意識伝達で誘導、脱出させた。

## 002 アルファ・ペイト

第4小隊に所属するハイロノット。一年戦争終結後カトーに寫されたカンダム試作2号機追撃のため強襲揚陸艦アルビオンに編入される。

## 003 エイバー・シナブス

連邦軍の有能な指揮官。終戦後に建造されたアルビオンの艦長となり、試作2号機追撃の任を受ける。テラース・フリートと激戦を繰り広げるが、任務を果たせず軍法会議にかけられた。

## 004 エルラン

ヨーロッパ方面軍の将軍たが、マ・クベと通じていた。レヒル将軍の側近でもあり、オテナサ作戦の遅滞などに暗躍。部下のシュダノクを連絡役に使って

## 004 エルラン

エルラン [少将] ランク:A



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	10	7	9	7	5	6
成長値	1	△	△	△	△	△
最大値	10	8	10	8	6	7

MS	MA	車両	航空	戦艦
D	D	B	C	C

最初からランクがAだから、能力は全般的に低い。成長しても強くなれないキャラクター

## 005 カイ・シデン

カイ・シデン [少将] ランク:D



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	9	6	4	7	8
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	11	17	10	8	11	12

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	A	B	E

初期能力値は低め。たたし成長すると、射撃がトクラスの数値に伸びる

## 006 カレン・ジョシュワ

カレン・ジョシュワ [少将] ランク:D



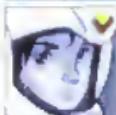
	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	5	10	7	9	5
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	11	9	14	11	13	9

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	B	C	E

平均的な能力の持ち主で、非常にオーノト・フスなバイロットと言えるだろう

## 007 ク里斯

クリスティーナ・マッケンジー [少将] ランク:E



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	1	4	3	7	4	8
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	6	14	8	12	9	13

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	C	B	E

射撃と反応以外は低い値ばかり。アレックスのバイロットとしては、やはり力不足か

## 008 コジマ

コジマ [中佐] ランク:C



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	6	8	10	5	6
成長値	△	△	△	△	△	△
最大値	11	9	11	13	8	9

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	D	B	C	C

能力値はそこそこ普通。しかし、搭乗適正にAがひとつもないのはネックだ

## キャラクター解説

いたか。哨戒中のアムロとセイラに発見され、すべてが雪見し逮捕された

### 005 カイ・シデン

サイト7に暮らしていた少年。車両の運転が得意で、ホワイトベースに乗ってからはカンキャノンに搭乗不良を気取りセイラに「軟弱者」と言わされたこともあったが、スパイのミハルと出会いその死を経験したこと、男としての自覚に目覚めていく

### 006 カレン・ジョシュワ

第08MS小隊所属のMSパイロット。元は医療担当官だったが、夫を戦火で亡くしてから実戦部隊に転任。MSの操縦技術に長けており、新任隊長のシロー・アマダを補佐した

### 007 クリストーナ・マッケンジー

MSのテストパイロット。試験機アレックスのテストでサイド6に赴任し、バーニー（バーナート・ワイズマン）と出会う。サイクロプス隊の襲撃を退けるものの、互いに素性を知らぬままバーニーのサクと戦い、これを撃破した

### 008 コジマ

東アジア方面軍機械化混成大隊長で、第08小隊の上官。頑固だが部下思いで、軍法会議で処刑命令の出したシローを助けるために尽力する。

**009 サウス・バニング**

サウス・バニング 0.33 中尉 ランク:D



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	10	12	5	7	11	10
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	14	16	9	11	15	14

MS MA 車両 航空 戦艦

A C B A E

属性成長

耐久値を抜かせは、それ以外は平均的な能力を持つ。搭乗適正にも目立った欠点はない。

**010 サマナ・フィリス**

サマナ・フィリス 1.00 少尉 ランク:E



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	3	6	3	3	4	3
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	8	11	8	8	9	8

MS MA 車両 航空 戦艦

A C B B E

属性成長

数値が物語る通り、やや力不足なパイロットとなり成長させて、やっと並みの能力になる。

**011 ジャミトフ・ハイマン**

ジャミトフ・ハイマン 1.00 大佐 ランク:B



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	12	8	10	13	4	6
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	14	10	12	15	6	8

MS MA 車両 航空 戦艦

D D B C C

格闘や反応の値が低く、搭乗適正もAが存在しないため、艦長にするのが最善策だろう。

**012 ジョブ・ジョン**

ジョブ・ジョン 1.00 軍曹 ランク:D



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	6	4	6	3	5
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	8	10	8	10	7	9

MS MA 車両 航空 戦艦

A B A A C

能力値は全般的に低い。しかし、搭乗適正にAが3つもある点は意外な長所。

**013 シロー・アマダ**

シロー・アマダ 1.00 少尉 ランク:E



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	8	8	5	5	6
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	14	13	13	15	10	11

MS MA 車両 航空 戦艦

A B B C E

属性成長

主役級のキャラにしては初期能力が低い。成長時の伸びは大きいので、後半で強くなる。

## キャラクター解説

**009 サウス・バニング**

連邦軍の小隊長として一年戦争を乗り切る。終戦後はトリントン基地でMSのテストと新兵の教官を行なっていた。アテル、モンシア、ペイトの上官で、厳しくも人情に厚く思われている。

ーンズ」を結成した

**010 サマナ・フィリス**

連邦軍が密かに組織したMS実験部隊に所属。真面目な性格でMSの操縦も基本に忠実。それゆえにテストデータは正確で、信頼されていた。

**012 ジョブ・ジョン**

ホワイトベースに配属されていたパイロット。戦車や戦闘機からMSまで乗りこなせるが、原作の中ではあまり活躍の場はなかった。

**011 ジャミトフ・ハイマン**

有能な士官だが、スペースノイドに対して過剰な差別意識を持っている。一年戦争後、テラース・フリート決起事件を経て地球至上主義者の集団「ティタ

**013 シロー・アマダ**

東南アジア方面機械化混成大隊・第08MS小隊に赴任した新米少尉。理想に走りがちな言動は時に現実味が無く、隊員の信頼を得るのに時間がかかったが、徐々に絆を深めていった。アイナ・サハリンとの出会いを通じて戦争の虚しさを知り、軍規違反を犯しても、アイナのためにアプサラスⅢ撃破に向かう。

## 014 スレッガー・ロウ



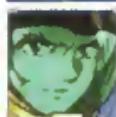
	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	12	B	9	7	B
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	11	16	12	13	11	12

スレッガー・ロウ ランク:D

MS	MA	車両	航空	戦艦	報酬成長
B	A	B	A	E	

射撃能力は高いが、それ以外は平均的。MAや航空機の搭乗適正が高いのが特徴

## 015 セイラ・マス



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	B	7	7	10	4	6
成長値	1	2	1	1	1	2
最大値	12	15	11	14	B	14

セイラ・マス ランク:D

MS	MA	車両	航空	戦艦	報酬成長
A	A	C	A	E	NTPA

NT能力もあり、成長の伸びも大きい。最初は弱いが、後半で強さを発揮してくれる

## 016 ゼロ・ムラサメ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	2	12	2	9	16	13
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	5	15	5	12	19	16

ゼロ・ムラサメ ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦	報酬成長
A	B	B	B	E	NT覚醒法

覚醒済みのNT能力を持つ。指揮と射撃の能力は低いが、他は優秀と言つていい

## 017 チャップ・アデル



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	9	4	6	3	3
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	12	14	9	11	8	8

チャップ・アデル ランク:E

MS	MA	車両	航空	戦艦	報酬成長
A	C	B	C	E	

射撃能力がそこそこ高いという以外、見るべき長所はない。ごく普通のパイロットといえる。

## 018 テネス・A・ユング



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	5	16	7	B	11	13
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	B	19	10	11	14	16

テネス・A・ユング ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦	報酬成長
A	B	C	A	E	

指揮は低くても他の能力が高い。特に射撃は、成長すればかなりのところまで行く

## キャラクター解説

## 014 スレッガー・ロウ

フレーで補充要員としてホワイトベースに乗り込んできたテラン・パイロット。砲撃から戦闘機、MSと何でもこなす。ソロモン攻略戦でビッグ・サムに突撃し、戦死した。

## 015 セイラ・マス

サイト7がサクに襲撃された際、民間人を救助しながらホワイトベースに乗組した女性。シャアの実妹で、本名はアルティシア・ソム・ダイクン。兄の消息を得た際に無断でカンドムに搭乗したことがあった。後にGファイター（映画版ではコア・ブースター）のパイロットになる。

## 016 ゼロ・ムラサメ

ムラサメ研究所で作られた初の強化人間。プロト・ゼロとも呼ばれる。研究所を脱走し、シオンに投降して強化人間の治療を求める。

## 017 チャップ・アデル

サウス・ハニング率いる第4小隊員。射撃を得意とし、支援攻撃の役割を担う。妻子があり、アデルやモンシアの手綱取りをする良識派。

## 018 テネス・A・ユング

一年戦争で公国軍のMS149機、艦船3隻を撃墜したと言われるエース・パイロット。このスコアはアムロをしのぎ、連邦軍第1位に輝く。

## 019 テリー・サンダース



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
5	6	11	5	7	6	
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	9	10	15	9	11	10

テリー・サンダース Jr. 08 軍書 ランク:D

外見通りというか 耐久値の高さが特徴 それ以外は、平均的な能力になっている

## 020 バスク・オム



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
13	9	12	3	8	6	
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	16	12	15	6	11	9

バスク・オム ケーム 少佐 ランク:C

MS MA 車両 航空 戰艦

D D B C C

搭乗適性はいまひとつ しかし 指揮と耐久が高いので 戦艦に搭乗させよう

## 021 ハヤト・コバヤシ



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
8	7	8	5	9	7	
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	10	11	12	13	13	11

ハヤト・コバヤシ ケーム 軍書 ランク:D

MS MA 車両 航空 戰艦

A B A B E

初期の能力値は全体的に低いが 成長の値が大きい 後半で強くなるタイプの典型

## 022 フィリップ・ヒューズ



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
4	7	7	5	5	5	6
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	9	12	12	10	10	11

フィリップ・ヒューズ ケーム 少尉 ランク:E

MS MA 車両 航空 戰艦

A C B B E

特に目立った点のない平均的能力のパイロット ただ、若干初期値が低い

## 023 ブライト・ノア



初期値	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
12	7	9	7	6	6	
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	20	15	13	15	10	10

ブライト・ノア ケーム 中尉 ランク:D

MS MA 車両 航空 戰艦

C C C B C

指揮能力が高く それ以外も成長時の伸びが大きい 最終的にはかなり強くなる

## キャラクター解説

## 019 テリー・サンダースJr.

第08MS小隊所属のMSパイロット 所属する部隊が3度目の出撃で必ず全滅するというシンクスを持ち、「死神」とあだ名されていた

クスを抱いていた

## 020 バスク・オム

後にティータンスの軍事部門を掌握することになる連邦軍士官、一年戦争でシオンの捕虜となり、そのとき受けた虐待がスペースノイドへの憎悪をより深めることに繋がった

## 022 フィリップ・ヒューズ

連邦軍の実験部隊に所属するMSパイロット 不真面目だが確かな技術を持つ「EXAM」を巡る戦いを生き延び、ア・ハオア・クー戦に参加 戦後退役し、故郷でパン屋を営む

## 021 ハヤト・コバヤシ

サイト7アムロの隣家に暮らしていた少年 柔道の心得があり、巨体のリュウでも投げ飛ばす 良識派だが負けん気が強く、アムロに対してコンプレッ

## 023 ブライト・ノア

士官候補生でありながら、戦死したバオロ艦長に代わってホワイトベースの指揮を執る。ジャブローで正式に艦長に任せられ、第13独立部隊としての任務を果たした 終戦後にミライ・ヤシマと結婚。



## 029 ヤサン・ゲーブル



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	11	11	2	13	7
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	9	16	16	7	18	12

ヤサン・ゲーブル

少尉

ランク:E

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	A	B	B	E

指揮や魅力は低いが、その他の戦闘に関する能力は非常に高い。搭乗適性もさまざま

## 030 ユウ・カジマ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	12	5	5	6	8
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	17	17	10	10	11	13

ユウ・カジマ

少尉

ランク:E

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	C	A	E

射撃はヒカイチ。イヘントでイフリート改を入手すると、BD-1に乗って戦場に現れるようになる

## 031 ライラ・ミラ・ライラ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	8	7	6	3	9	8
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	13	12	11	8	14	13

ライラ・ミラ・ライラ

少尉

ランク:E

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	C	B	E

魅力が低い点に眼をつければ、他は平均的な能力とりたてて大きな弱点はないので使いやすい

## 032 リド・ウォルフ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	10	11	7	11	9
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	7	13	14	10	14	12

リド・ウォルフ

少尉

ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	B	C	A	E

指揮能力以外は、高いレベルまで成長するため第一線で使っていける。搭乗適性も悪くない

## 033 リュウ・ホセイ



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	7	7	13	11	9	5
成長値	↓	↓	↓	↓	↓	↓
最大値	10	10	16	14	12	8

リュウ・ホセイ

書長

ランク:C

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	A	A	E

耐久値が高め。ランハ・ラル隊派遣のイニシア結界次第で死亡することもある

## キャラクター解説

## 029 ヤサン・ゲーブル

後にティータンスに加わり、Zカンタムを苦しめることになる凌厲のMSパイロット。戦いに生き甲斐を見出し、一年戦争でも相当の戦果を上げる。

## 030 ユウ・カジマ

MS開発課のテストパイロットを経て、実験部隊に転属。BD-1のパイロットを務める「EXAM」を退ってニムバス・シュターセンと激闘をくり返し、これを撃破。その後ア・バオア・クー戦を生き延び、クリプス戦争、シャアの反乱にも参加。

## 031 ライラ・ミラ・ライラ

MSパイロットとして一年戦争を戦い抜き、後にルナツー駐留のMS部隊を率いる。カルハルティβを駆り、

独自の空間戦術を展開してエウーコの巡洋艦アーカマを追い詰めた。

## 032 リド・ウォルフ

黒塗装の戦闘機で次々と敵機を撃墜し、連邦軍では珍しい「躍る黒い死神」の異名をとる。MSに乗り換えてからわずか一週間で、敵MS21機を撃破。ジムキャノン、量産型カンキャノンなど中距離支援機を好み、黒のパーソナルカラーを守り続けた。ア・バオア・クーの激戦で戦死。

## 033 リュウ・ホセイ

パイロット候補生としてホワイトベースに搭乗。コア・ファイターやカンタンクで戦場へ出た。普段は温厚で優しく、兄貴分として親しまれていた。ラン

## 034 レイヤー



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	9	8	7	9	8	9
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	13	12	11	13	12	13

マスター・P・レイヤー ランク:D

中尉

ランク:D

機動戦士

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	C	A	E

バランスの取れた能力値を持つ 使いやすいパイロット オールマイティーな魅力を見せる

## 035 レオン



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	4	3	1	2	7	11
成長値	1	1	1	1	1	1
最大値	9	8	6	7	12	16

レオン・リーフェイ 少尉 ランク:E

少尉

ランク:E

機動戦士

MS	MA	車両	航空	戦艦
A	C	A	C	E

能力のほとんどが非常に低い 反応だけは高いが それだけでは他を力へできない

## 036 レビル



	指揮	射撃	耐久	魅力	格闘	反応
初期値	20	13	13	17	9	12
成長値	0	0	0	0	0	0
最大値	20	13	13	17	9	12

MS	MA	車両	航空	戦艦
C	D	B	C	C

ランクが最初からSなので成長はしないが 初期状態ですでに優秀な能力を持っている

## キャラクター解説

ハ・ラル隊との白兵戦で重傷を負うも、カンタムの危機にコア・ファイターでハモンの乗るマゼラ・トンプに激突して散った

## 034 レイヤー（マスター・P・レイヤー）

『ホワイトティンコ』隊長。優れた指揮能力とMS操縦技術を持ち、上官からも部下からも厚い信頼を得ていた。“荒野の迅雷”ヴィッシュ・ドナヒューと互角に渡り合い、これを撃破する

## 035 レオン（レオン・リーフェイ）

ホワイトティンコ隊に所属するMSパイロットで、特に格闘戦を得意とする。連邦軍本部直属の諜報員でもあり、トリントン基地内に保管されていた核兵器の秘密を守っていた。

## 036 レビル

連邦軍最高司令官、一週間戦争当時は宇宙艦隊の指揮官であり、敗戦するもその実力はジョンに知れ渡ることになる。ルウム戦役で捕虜となるが、奇跡的な脱出を遂げて徹底抗戦を演説。ソーラ・レイの攻撃で死亡するまで、連邦軍の反抗作戦を支え続けた。前線指揮官としては優秀だったが、政治力は弱く日和見主義的な連邦軍官僚たちに悩まされていた

## 戦闘会話イベントリスト

戦闘開始時の会話イベントは、特定の条件で発生するタイプと、条件が不要なタイプの2種類ある。条件が必要な会話は、主に2人以上のキャラクター間で行われることが多い。リストではその必要条件について、キャラクター別に掲載する。

後者の条件不要な会話イベントは、キャラクターごとに複数用意された個人的なセリフ。その中からランダムで1つ選ばれ、会話が発生する（発生しない時もある）。なお、キャラクターの中には1部と2部でカリフ内容が変化する者もいる。

## リストの見方

1	魔	エルラ・ノア・アスナフル ヘルナルト・モンニア ランハ・ラル
2	魔力	ノア・アスナフル スレ・カーロウ フライト・ノア
3	魔道	カーダム
4	魔晄	アプロ・レイ セイラ・マス とシャ・アスナフルが戦闘

会話イヘントは基本的に、特定のキャラクターか敵や味方の部隊にいる状態で交戦すると発生 リスト内に挙げたのは会話が発生する人物の名前で (アムロ、シャア というようにカコで複数のキャラクターをまとめている場合は 全員が同部隊にいる必要があるということ 条件には「特定の機体に乗っている必要がある」なども 敵部隊に会話対象となる人物が複数いる場合 初回の戦闘でそれか1つの会話イヘントが発生し 2回目以降の戦闘で残りが発生していく なあ 戦闘フェイズ中に同じ会話イヘントが発生することはない

条件リストの中には 人物名の代わりに「NTキャラクター」「シオン軍キャラクター」「連邦軍キャラクター」などがあるが、これらは全て独立したものとして考える。例えはアムロ・レイはNTで連邦兵たか、アムロ「NT」「連邦兵」として 個別に会話イベントの対象になるということ NTキャラクタについても 右表を参照

1 / 1

リスト内のキャラクターを敵として戦うと発生  
内に複数のキャラクターがいる場合 全員が敵部  
隊にいる必要がある

## ② 味方

リスト内のキャラクター 内の複数キャラクターと同じ部隊にいるときに戦闘を行う

### ③ 構体

その機体にキャラクターが乗って戦闘を行う

## 4 混合

特定のキャラクターが捕った部隊で特定の部

#### ■NTキャラクター

ジョン	NT-001 イアンクレーテン、シャア・アスナフル シャリア・フル マリオン・ウェルチ ララ・スン レイラ・レイモント
連邦	アムロ・レイ、セイラ・マス、セロ・ムラサメ ブロ ト・ソロ、ヒビル

## ジオン軍キャラクター

NT-001	敵	NTキャラクター ラニ・・スン マリオン・ウェルチ
アイナ・サハリン	敵	シロー・アマダ、ユーリ
	味方	ノリス・バーカート、キニアス・サハリン、ノリス・ハーカート
	機体	アフサラスⅢ
	被食	アフサラスⅢに乗ったアイナ・サハリンヒ カレン・ショシェワ シロー・アマダ、テリー・サンター <sup>ス)が戦闘</sup>
アカハナ	敵	リト・ウォルフ
アナベル・カーター	敵	アムロ・レイ、エイバー・ンナフス、オルテカ、カイア、サウス・ハニンク、シーマ・ガラハウ、ノヨニーライテン・マ・シュ
	味方	シーマ・カラハワ、ケリィ・レスナー
	機体	カンドラム系MSまで

アンディ	敵	カルマ、ヌータイナー
イアン・グレーテン	敵	カルシア、シュタイナー
ヴィッショ	敵	NTキャラクター
ウォルター	敵	レイヤー
オルテガ	敵	カルマ、マ・クヘ
	味方	アナヘル・カトー
	複合	カイア、マ・シユ
ガイア	敵	オルテガ、カイア、マ・シユ
	味方	アナヘル・カトー、リド・ウォルフ
	複合	オルテガ、カイア、マ・シユ
ガルシア	敵	オルテガ、カイア、マ・シユ
	味方	アナヘル・カトー、リド・ウォルフ
ガルマ	敵	アムロ・レイ、ウォルター、ヌータイナー、シャア・アスナ、ノヤミン、ハイラ、セロ・ムラサメ
	味方	ハスク・オム、ヒーター、マ・クヘ、ユーリ、レイラ、レイモント、レヒル
	複合	ザクII FS型/GZ、カンドン系MSすべて、ケルグクS型/GZ
ギニアス・サハリン	敵	シロア・アマダ、ユーリ
	味方	アイナ・サハリン、ノリス・ハ、カート
	複合	アフサラス
ククルス・ドアン	敵	アムロ・レイ
	味方	MSすべて
クラウレ・ハモン	敵	アムロ・レイ
	味方	ランハ・ラル
ケリィ・レスナー	味方	アナヘル・カトー
シーマ・ガラハウ	敵	アナヘル・カトー、サウス・ハニンク
	味方	アナヘル・カトー
シャア・アスナブル	敵	アムロ・レイ、カントムに乗ったアムロ・レイ、カルマ、セイラ・マス、セロ・ムラサメ、ライト・ノア、プロト・セロ、マ・クヘ、ライラ・ミラ、ライラ・リト、ウォルフ、レイラ・レイモント、アムロ・レイ、セイラ・マス
	味方	アムロ・レイ、シャリア・ブル、ショニー・ライテン、セイラ・マス、セロ・ムラサメ、ララ・スン、レイラ・レイモント
	複合	カンドン系MSすべて
	被合	シャア・アスナブル、ララ・スンとアムロ・レイが戦闘
シャリア・ブル	敵	NTキャラクター、アムロ・レイ
	味方	ノヤア・アスナブル
シュタイナー	敵	アンディ、カルシア、カルマ、マ・クヘ、ミーシャ
	味方	アンディ、カルシア、ミーシャ、カルシア、ハーニィ、ミーンヤ
ジョニー・ライテン	敵	アナヘル・カトー、アムロ・レイ、シン・マツナガ、ライラ・ミラ・ライラ・リト、ウォルフ
	味方	ノヤア・アスナブル、シン・マツナガ
シン・マツナガ	敵	アムロ・レイ、ショニー・ライテン、リド・ウォルフ、マイク・レイヤー、レオン
	味方	ショニー・ライテン
ダロタ	敵	カントムに乗ったアムロ・レイ
デザート・ロンメル	敵	ロイ・グリンウッド
トーマス・クルツ	敵	ロイ・グリンウッド
	味方	ロイ・グリンウッド
ニムバス	敵	ユウ・カジマ、リド・ウォルフ
	味方	イフリート改
	複合	イフリート改に乗ったニムバスとBD-1に乗ったユウが戦闘
ノリス・パッカード	敵	シロア・アマダ、ユーリ、カレン・ショシュワ、シロア・アマタ、テリー・サンタース
	味方	アイナ・サハリン、アイナ・サハリン、ギニアス・サハリン
バーニィ	敵	クリス
	味方	カルシア、シュタイナー、ミーシャ
ピッター	敵	カルマ、マ・クヘ、ユーリ
ポーン・アブスト	敵	ノロー・アマダ

マ・クベ	敵	アムロ・レイ、ウォルター・ガルマ、シャア・アスナフル
	味方	ジャミトフ・ハイマン、シュタイナー、セロ・ムラサメ
マッシュ	敵	ハ・オム、ヒ・ター、ユーリ、ランハ・ラル、
	味方	レイラ・レイモント、レビル
マリオン・ウェルチ	敵	アノ・サム、カンタム系MSすべて、クフB型/MQ、キャンS型/MQ
	味方	キャンS型/MQに乗ったマ・クベとカンタムに乗ったアムロ・レイが戦闘
ミーシャ	敵	アナヘル・カトー
	味方	オルテカ、カイア
ユーリ	敵	オルテカ、カイア、マ・クベとアムロ・レイが戦闘
	味方	アーナ・カシマ、レイラ・レイモント
ララ・スン	敵	アントニ・カルシア、クリス・シュタイナー
	味方	アントニ・カルシア、シュタイナー、カルシア、シュタイナー・ハーニイ
ランバ・ラル	敵	アイナ・サハリン、カルマ、キニアス・サハリン、ノリス・ハ・カート、マ・クベ
	味方	アムロ・レイ、シャア・アスナフル
レイラ・レイモント	敵	シャア・アスナフル、ララ・スンとアムロ・レイが戦闘
	味方	アムロ・レイ、セイラ・マス、マ・クベ、リト・ウォルフ
ロイ・グリンウッド	敵	クラウレ・ハモン
	味方	カンダム系MSすべて、キャン系MSすべて、クフ系MSすべて、ケルクク系MSすべて、トム系MSすべて
マ・クベ	敵	NT-001、NTキャラクター、アムロ・レイ、セロ・ムラサメ、ユウ・カシマ、レイラ・レイモント
	味方	アーナ・カシマ、レイラ・レイモント
マッシュ	敵	アーナ・カシマ、レイラ・レイモント
	味方	アーナ・カシマ、レイラ・レイモント
マリオン・ウェルチ	敵	アントニ・カルシア、クリス・シュタイナー
	味方	アントニ・カルシア、シュタイナー、カルシア、シュタイナー・ハーニイ
ミーシャ	敵	アイナ・サハリン、カルマ、キニアス・サハリン、ノリス・ハ・カート、マ・クベ
	味方	アムロ・レイ、シャア・アスナフル
ユーリ	敵	シャア・アスナフル、ララ・スンとアムロ・レイが戦闘
	味方	アムロ・レイ、セイラ・マス、マ・クベ、リト・ウォルフ
ララ・スン	敵	クラウレ・ハモン
	味方	カンダム系MSすべて、キャン系MSすべて、クフ系MSすべて、ケルクク系MSすべて、トム系MSすべて
ランバ・ラル	敵	アムロ・レイ、セイラ・マス、マ・クベ、リト・ウォルフ
	味方	クラウレ・ハモン
レイラ・レイモント	敵	アーナ・カシマ、レイラ・レイモントとNTキャラクターが戦闘
	味方	セロ・ムラサメ、レイラ・レイモントとNTキャラクターが戦闘
ロイ・グリンウッド	敵	セロ・ムラサメ、レイラ・レイモントとNTキャラクターが戦闘
	味方	セロ・ムラサメ、レイラ・レイモントとNTキャラクターが戦闘

## 連邦軍キャラクター

アムロ・レイ	敵	NTキャラクター、アナヘル・カトー、エルラン、カルマ、クルクス・ト・アノ、フラ・ル・ハ・モン
	味方	ア・スナフル、メアリ・フル、ノヨニ・ライテン、シン・マツナガ、テネス・A・ユンク、マ・クベ
エルラン	敵	マリオン・ウェルチ、ヤサン・ケーフル、ライラ・ミラ、ライラ・ララ・スン、ランバ・ラル、リト・ウォルフ
	味方	オルテカ、ガイア・マ・シユ、シャア・アスナフル、ララ・スン
カイ・シテン	敵	シャア・アスナフル、テネス・A・ユンク、ララ・スン、リト・ウォルフ、カイ・シテン、ハヤト・コハヤン
	味方	テネス・A・ユンク、リト・ウォルフ
カレン・ジョシュワ	敵	アムロ・レイ、セイラ・マス、とシャア・アスナフルが戦闘
	味方	カンタムに乗ったアムロ・レイとダロタが戦闘、カンタムに乗ったアムロ・レイとキャンS型/MQに乗ったマ・クベが戦闘
クリス	敵	サウス・ハニング
	味体	サウス・ハニング、チャノブ・アテル、ヘルナルト・モンシア
カウス・バニング	敵	アナヘル・カトー、ハスク・オム
	味方	アーナ・カシマ
サマナ・フィリス	敵	アムロ・レイ、セイラ・マス
	味方	スレ・カー・ロウ、アムロ・レイ、ハヤト・コハヤシ
ジャミトフ・ハイマン	敵	シロー・アマダ、テリー・サンタース、ミケル・ニノリ・チ
	味方	カレン・ジョシュワ、シロー・アマダ、テリー・サンタースとノリス・ハ・カートが戦闘
ジョブ・ジョン	敵	カレン・ジョシュワ、シロー・アマダ、テリー・サンタースとアブサラスⅢに乗ったアイナ・サハリンが戦闘
	味方	ハーニイ、ミーシャ、連邦軍キャラクター
モーリス・スリ	敵	アレックス
	味方	アナヘル・カトー、アルファ・ペイト、シーマ・カラハウ、チャノブ・アテル、ヘルナルト・モンシア、アルファ・ペイト、チャノブ・アテル、ヘルナルト・モンシア
モーリス・スリ	敵	フィリップ・ヒュース、ユウ・カシマ
	味方	カルマ、シオン・垂キャラクター、マ・クベ
モーリス・スリ	敵	フライト・ノア
	味方	モーリス・スリ

シロー・アマダ	敵	アイナ・サハリ、キニアス・サハリ、パリス・バーカート、ホーリー・ゴードン、連邦軍キャラ
	味方	カレン・ショュア、テリー・サンダース、ミケル・ニノリ・チ
	複合	カレン・ショュア、シロー・アマダ、テリー・サンダース)とパリス・バーカートが戦闘 カレン・ショュア、シロー・アマダ、テリー・サンダース)とアブサラスⅢに乗ったアイナ・サハリ シロー・アマダ
スレッガー・ロウ	敵	連邦軍キャラクター
	味方	カイン・テン、セイラ・マス
	複合	
セイラ・マス	敵	エルラン、シャア・アスナフル、ヘルナルト・モンシア、ランバ・ラル
	味方	ノア・アスナフル、スレッガー・ロウ、フライト・ノア
	複合	アムロ・レイ、セイラ・マス)とシャア・アスナフルが戦闘
ゼロ・ムラサメ	敵	NTキャラクター、カルマ、シャア・アスナフル、マ・クヘ、マリオン・ウェルチ
	味方	シャア・アスナフル、レイラ・レイモント
	複合	ゼロ・ムラサメ、レイラ・レイモント)とNTキャラクターが戦闘
チャップ・アデル	敵	サウス・バニング
	味方	アルファ・ヘイド、サウス・ハニング、ヘルナルト・モンシア)
	複合	
テネス・A・ユング	敵	アムロ・レイ
	味方	アムロ・レイ、リト・ウォルフ、アムロ・レイ、リト・ウォルフ)
	複合	
テリー・サンダース	敵	リト・ウォルフ
	味方	カレン・ショュア、シロー・アマダ、ミケル・ニノリ・チ)
	複合	カレン・ショュア、シロー・アマダ、テリー・サンダース)とパリス・バーカートが戦闘 カレン・ショュア、シロー・アマダ、テリー・サンダース)とアブサラスⅢに乗ったアイナ・サハリ シロー・アマダ
バスク・オム	敵	エイバー・シナブス、ガルマ、シオン・軍キャラクター、マ・クヘ、フライト・ノア
	味方	
	複合	
ハヤト・コバヤシ	敵	アムロ・レイ カイ・シテン
	味方	
	複合	
フィリップ・ヒュース	敵	ユウ・カジマ、サマナ・フィリス
	味方	
	複合	
フライト・ノア	敵	フライ・アスナフル、ハスク・オム
	味方	ノヨフ・ジョン、セイラ・マス、リュウ・ホセイ
	複合	
プロト・ゼロ	敵	NTキャラクター、シャア・アスナフル、ララ・スン
	味方	
	複合	
ベルナルド・モンシア	敵	サウス・ハニング、セイラ・マス
	味方	アルファ・ヘイド、サウス・バニング、チャップ・アデル
	複合	
マイク	敵	レイヤー、レオン
	味方	マイク、レイヤー、レオン)とシン・マツナカが戦闘
	複合	
マチルダ・アジャン	敵	NTキャラクター
	味方	
	複合	
ミケル・ニノリッチ	敵	カレン・ショュア、シロー・アマダ、テリー・サンダース)
	味方	
	複合	
ヤザン・ゲーフル	敵	NTキャラクター、アムロ・レイ
	味方	
	複合	
ユウ・カジマ	敵	ニムハス、マリオン・ウェルチ
	味方	レイヤー、フィリップ・ヒュース、サマナ・フィリス)
	複合	BD-1
ライラ・ミラ・ライラ	敵	BD-1に乗ったユウ・カジマとイフリート改に乗ったニムハスが戦闘
	味方	
	複合	
リド・ウォルフ	敵	NTキャラクター、アムロ・レイ、シャア・アスナフル、ジョニー・ライテン
	味方	アムロ・レイ、カイア、シャア・アスナフル、ショニー・ライテン、ノン・マツナカ、テリー・サンダース、ニムハス、ランバ・ラル
	複合	アムロ・レイ、テネス・A・ユング、アムロ・レイ、テネス・A・ユング)
リュウ・ホセイ	敵	フライト・ノア
	味方	
	複合	
レオン	敵	(マイク、レイヤー)
	味方	(マイク、レイヤー、レオン)とシン・マツナカが戦闘
	複合	
レイヤー	敵	ウイン・ユ
	味方	ユウ・カジマ、(マイク、レオン)
	複合	マイク、レイヤー、レオン)とシン・マツナカが戦闘
レビル	敵	NTキャラクター、カルマ、マ・クヘ
	味方	
	複合	



## STAFF

### 出版・編集

株式会社テンキュー

清野義孝 (Vice-Chief Editor)

青木基至 (Editor)

多田龍洋平 (Editor)

中村寛文 (Product Manager)

大鳴清太 (Public-Relations Agent)

2003年5月20日 初版

### 編成・執筆

松本智香

佐々田實志

加納結介

芳賀浩樹

発行人 桑野正道

編集人 瑞貴真和

発行所 株式会社テンキュー

東京都渋谷区広尾1-13-7 恵比寿イーストビル

TEL 03-3444-5765

FAX 03-3444-5940

### イラストレーション

森下直親

### 印刷

図書印刷株式会社

落丁、乱丁本はお取り替えいたします

本書の全部、あるいは一部を小社からの承諾を得ずに複数で複製することは、いかなる方法においても禁じられています

ゲームの内容に関するご質問に関しては一切お答えできません  
のでご了承ください

定価はカバーに表示しております

ISBN : 4-88787-125-2 C0076

◎創通エーチェンジャー・サンライズ

◎BANDAI 2003

### デザイン&DTP

株式会社エストール

### 協力

株式会社バンダイ ビデオゲーム事業部 堀内美康

株式会社ヴァンカード

### 監修

株式会社サンライズ

機動戦士ガンダム

# ギレンの野望

蒼き星の霸者

特別編

機動戦士ガンダム  
ギレンの野望

特別編



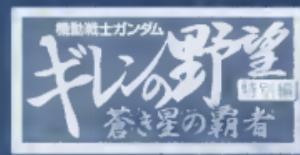
# 蒼き星の霸者

オフィシャルコンプリートマニュアル



Digicube WonderSwan

guidebook series





機動戦士ガンダム

# ギレンの野望

特別編

蒼き星の霸者

機動戦士ガンダム  
ギレンの野望

特別編

WonderSwan

# 蒼き星の霸者

オフィシャルコンプリートマニュアル



# 地球制圧作戦完了。

- 幹部会議のノウハウから戦略、戦術のキモが、これ一冊でハツチリ分かる。
- 複雑なイベント分岐のすべてをフォローする詳細なシナリオチャート攻略。
- 全モビルスーツ、全キャラクターのデータを原作の設定情報とともに掲載。

ワンダースwan版「ギレン」の  
あらゆるデータを結集した独占完全攻略本!

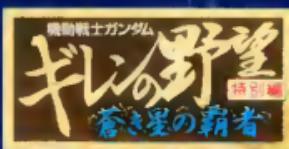


ISBN4-88787-125-2

C0076 ￥1400E

9784887871250

1920076014000



エンディングまでのベストルートを徹底追求！  
ワンダースワンガイドブックシリーズ

SDガンダム  
ジージネレーション  
モノアイ ガンダムズ  
プロジェクト・セイレーネ  
～完全攻略ファイル～

好評発売中  
本体価格 1,600円(税別)



バトルスピリット  
デジモンフロンティア  
コンプリートガイドブック

好評発売中  
本体価格 1,300円(税別)



ロックマンエグゼWS  
バトルナビゲーションブック

好評発売中  
本体価格 1,200円(税別)

DigiCube 株式会社デジキューブ 宣傳 (本体1,400円+税)



DigiCube

株式会社デジキューブ 宣傳 (本体1,400円+税)

及び *SD Gundam: Generation Idol* は株式会社DigiCubeの登録商標です。また、*DigiCube*、*SD Gundam: Generation Idol* は同社の商標です。

機動戦士ガンダム

# ギレンの野望

特別編

蒼き星の霸者

機動戦士ガンダム  
ギレンの野望

特別編

WonderSwan

# 蒼き星の霸者

オフィシャルコンプリートマニュアル



ISBN4-88787-125-2

C0076 ¥1400E

9784887871250

1920076014000



DigiCube

株式会社デジキューブ 定価（本体1,400円+税）

© 2003 DigiCube. Super Robot Wars is a registered trademark of Bandai. Super Robot Wars is a registered trademark of Bandai.

© 創通エージェンシー・サンライズ  
© BANDAI 2003

